

br. 65

Oktobar 2013.

play! zine!

KLAN RUR

grand theft auto V



Total War:
Rome II



Igra meseca - Grand Theft Auto V

I Opisi: Rain , ARMA 3, Lost Planet 3, Dead or Alive 5 Ultimate, Disney Infinity, Amnesia



BROJ 65 – OKTOBAR 2013.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

UREDNICI RUBRIKA:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Aleksandar "Kojot" Ašković,
Luka Komarovski, Petar Starović, Bojan Jovanović,

SARADNICI:

Nikola Savić, Dimitrije Đorđević,
Dmitar Đ. Aksentijević, Bogdan Diklić, Luka Zlatić

ART DIREKTOR:

Biljana Stojović

PRELOM:

Biljana Stojović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79,
PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan
Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.Beograd (Vilovskog 6) :
Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. -
Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Pratite PLAY!



U OVOM BROJU... I PLAY! 65

UVODNIK	3
FLASH	5
13TH PAGE	13
EDITORIJAL	18
• eSvet	18
PREVIEWS	24
• Infinite Crisis	24
• Hearthstone: Heroes of Warcraft	26
REVIEWS	29
• Grand Theft Auto V	30
• FIFA vs PES 2014	33
• Total War: Rome II	38
• Rain	42
• Dead or Alive 5 Ultimate	45
• Amnesia: A Machine for Pigs	47
• ARMA 3	50
• Disney Infinity	53
• Lost Planet 3	56
• Aarklash Legacy	58
• Real Soccer	60
INTERVIEW	61
• BetaDwarf	61
HARDWARE	65
• Logitech G510s	65
• Logitech G230	67



Disney INFINITY

INFINITE POSSIBILITIES. ENDLESS FUN.

PS3 PlayStation Network
Wii
Wii U
NINTENDO 3DS

© Disney. © Disney/Pixar. © Disney Enterprises Inc. and Jerry Bruckheimer Inc.
PlayStation® and PlayStation® Network are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 3DS, Wii and Wii U are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.
Product names and/or visual shown are of products currently in development and may be subject to change.





Uvodnik

Pred vama je najnovije izdanje Play-a koje će vas sigurno obradovati ovomesečnim sadržajem. Glavna vest je naravno dolazak GTA V koji je kao cunami potopio sve ostale igre a ljudi i dalje ne mogu da veruju koliku ima mogućnosti u petom delu. Sa druge strane logično je kada potrošite 250 miliona dolara da bi trebalo da omogućite igračima bar 30, 40 sati igranja zar ne? Nećemo da vam kvarimo čitanje opisa ali ovo je prva igra u GTA serijalu koja ima tri različita završetka. E sada koliko god je GTA V lud, šaren, glasan sa puno "over-the-top" momenata toliko je ARMA 3 smirena, promišljena i smrtonosna. Da napokon nam je stigla treća igra u ovom serijalu i donela skoro sve što su nam drugari iz Bohemia Interactive obećali. Igra je toliko realna da se ponekad zapitate da li ste stvarno u ratu. Nema trčanja, rafalanja i juriša ali smo sigurni da će vam adrenalin skočiti kada dobijete neku bitku u 5 sekundi nakon 3 minuta šunjanja i izviđanja. Ukoliko uživate u realnim simulatorima i pri tome znate još par istomišljenika ARMA 3 multi-player će vam se činiti kao najbolja stvar na svetu.

Ljubitelji strategije mogu da pročitaj naše mišljenje o najnovijoj Total War igri koja nosi naziv Rome 2. Total War serijal je već dugo sa nama i svaka iteracija je sve bolja i bolja ali i dalje primećujemo da ih muče slični problemi, zaista čudno. Meseci ispred nas neće doneti gomilu novih igara već i nove modele Sony-jevih i Microsoft-ovih konzola. U ovom broju imate pregršt vesti na ovu temu, čisto da vas malo zainteresujemo. Dosta priče, ostavljamo vas da uživate u opisima igara i hardvera i vidimo se ponovo za mesec dana.

Aleksandar Ašković



www.forum.klanrur.rs



**IN CASE
OF FLAME
SIGN OUT**

PlayStation 4 Launch Bundle

Sony vodi prilično agresivnu kampanju kada je u pitanju promocija njihove nove konzole Playstation 4. Oni su nedavno predstavili paket koji će koštati isto kao i Xbox One (osnovna verzija PS4 je jeftinija 100€) u kome se nalazi kopija igre Killzone: Shadow Fall, dodatni dualshock kontroler i Playstation 4 kamera koja će imati sličnu ulogu kao i Xbox Kinect 2 dodatak. U želji da iznude komentar od Microsofta Sony je na GamesCom objavio da je konzolu pre-orderovalo preko 1 000 000 kupaca.

Svestan opasnosti koje nosi veća cena Microsoft je prvo objavio da uz svaku naručenu konzolu dolazi i besplatna kopija Fifa 14 a sad je glavna tema mogućnosti koje donosi novi Kinect 2 kontroler kao što je komunikacija putem Skype.



GTA5 najskuplja video igra ikada

Rockstarov Grand Theft Auto 5 je ubedljivo naskuplja video igra ikada sa do sada u ovaj projekat uloženih 265 miliona dolara u razvoj i marketing.

GTA5 se po budžetu može porebiti i sa najvećim holivudskim blokbasterima. Samo je jedan film do sada imao veći budžet i to Pirates of the Caribbean: At Worlds End.

Take-Two Interactive i Rockstar su u poslednjih 5 godina od kada je igra u razvoju uložili ogroman novac i od GTA5 očekuju da postane jedna od najprodavanijih igara ove konzolne generacije što se potvrdilo kao vrlo moguće u prvim nedeljama prodaje igre.

Prošli nastavak u serijalu GTA4 je do sada prodat u preko 25 miliona primeraka.



PlayStation Vita redizajn

Sony je na press konferenciji održanoj u Japanu objavio redizajn za Playstation Vita handheld konzolu.

Slično kao i prvi redizajn za PSP, novi model PS Vita će biti za 20 procenata tanji (15mm) i za 15 procenata lakši od starog modela (219g). U samom uređaju će se nalaziti 1GB interne memorije, što znači da će PS Vita sada od starta imati prostor za game sejrove i manje downloadable igre za razliku od prvog modela koji je zahtevao obaveznu kupovinu posebne memoriske kartice. Kad smo već kod Vita memoriskih kartica, Sony je najvaio i model od 64GB uz već postojeće od 4GB, 8GB, 16GB i 32GB. Osim što je nešto tanja i lakša, glavna razlika u odnosu na prvobitni model je to što PS Vita 2000 nema OLED već LCD displej. On je i dalje multi-touch 5 inča, 16:9 aspekta i 960x544 rezolucije.

Nova Vita će takođe biti dostupna u više boja - bela, žuta, siva, pink, zelena i plava. Kapacitet baterija je takođe povećan i Sony obećava dodatnih sat vremena igranja sa novom baterijom.

Dostupnost je za sada potvrđena samo za japansko tržište i to od 10. oktobra. Očekujemo da Sony uskoro saopšti i datume izlaska u Evropi i Americi.



Steam će omogućiti deljenje digitalnih naslova

Steam će uskoro započeti beta testiranje sistema deljenja digitalnih igara koje će funkcionisati na sledeći način. Vlasnik će ovlastiti jedan računar (i naravno sve koji rade na njemu) da koristi njegove naslove. Jedna igra ne može biti aktivna na dve mašine u isto vreme i zauvek ostaje vlasništvo onoga koji ju je prvi kupio.

Ukoliko originalni vlasnik pokrene igru deljeni korisnik ima na raspolaganju par minuta da snimi svoju poziciju i izđe iz igre ili je kupi (ah kako su se smo dosetili) i nastavi igranje. Za DLC važe posebna pravila, pa tako nemožete za pozajmljenu igru kupiti DLC već morate prvo kupiti originalni naslov. Steam korisnici će moći da ovlase do 10 računara po nalogu.



World of Tanks Update 8.8

Wargaming.net nastavlja sa redovnim dodavanjem sadržaja za svoj free-to-play naslov World of Tanks. Najnoviji update je 8.8 i sa sobom donosi nekoliko bitnih stvari. Tu je pre svega nova linija ruskih medium tenkova kojoj su svi (a najviše braća Rusi) obradovali. Tu su i dva nova premium tenka i to kineski, teški Tier VIII i medium T-34-3 Tier VIII takođe.

Zašto baš dva kineza, verovatno se pitaju neupućeni čitaoci. Odgovor je jednostavan, WoT je praktično eksplodirao u Kini i izazvao pravo ludilo. Wargaming je nekoliko puta morao da proširuje servere ne bili se izborio sa navalom igrača.

Pored toga urađeno je rebalansiranje Nemačkih tenkova (po običaju sačekano na nož od strane igrača) i određene promene unutar tech tree koje određene tenkove pomjeraju iz medium u heavy liniju. Ukoliko imate instaliranu igru čim je pokrenete ona će automatski započeti proces upgrade na novu verziju.



StarCitizen prikupio preko 18 miliona dolara na KickStarter-u

Kada je pre godinu dana Chris Roberts započeo kampanju preko KickStarter-a za skupljanje para niko pa čak ni on sam nije očekivao da će njegov remake Wing Commander-a i FreeLancera skupiti 18 miliona dolara.

Prvi cilj da se skupi 2 miliona dolara je vrlo brzo postignut (za manje od dva meseca) što je Chris-a ponukalo da nastavi sa dodavanjem elemenata igre koji će biti dostupni igračima. I ludilo je započelo pa su recimo za 9 dana (od 31.10.2012 do 08.11.2012) skupili okruglo milion dolara. Da bi skupili još milion (i tako dostigli cifru od 4 Miliona) trebalo im je samo 8 dana.

Sadašnji cilj od 20 miliona američkih dolara će omogućiti Chris Roberts-u da uvede i "first person combat" ne samo po stanicama i brodovima već i po površinama planeta.

Sama igra bi trebalo da izđe 2014 godine.



Sony predstavio PlayStation Vita TV uređaj

Sony je pomalo iznenadjujuće predstavio novi uređaj pod nazivom PS Vita TV. U pitanju je uređaj koji se povezuje na TV i omogućava igranje PS Vita, PSP i klasičnih Playstation igara na TV-u, kao i video streaming i ostale media mogućnosti sa Vite.

Ova mikrokonzola će koristiti Dualshock kontroler, imaće slot za PS Vita igre, i prikazivaće sliku i 720p, 1080i ili 480p rezoluciji. Uređaj će takođe imati mogućnost remote play-a sa PS4. Ako vam ovo poslednje nije jasno (kao što i nama nije bilo u startu) - ako vam je TV na koji je priključen PS4 zauzet, PS Vita TV omogućava da igrate PS4 igre na drugom TV-u na koji je on priključen.

PS Vita TV je vrlo malih dimenzija - 6cm x 10 cm. Biće dostupan u Japanu po ceni od 9,480 jena ili u bundle-u sa Dualshock 3 kontrolerom i 8GB karticom po ceni od 14,980 jena (ove cene su ekvivalentne zapadnim cenama od 100 i 150 dolara).

PS Vita TV takođe neće biti kompatibilan sa svim PS Vita igrama usled specifičnosti Vita hardvera sa prednjim touchscreen i zadnjim touchpad funkcionalnostima koje je nemoguće postići sa Dualshock kontrolerom. Iz Sonija najavljaju i premijeru uređaja na zapadnim tržištima, posle neočekivane zainteresovanosti publike.



Xbox One će podržavati do 8 kontrolera u isto vreme

Xbox One će podržavati do 8 joypad u isto vreme sa dometom od 9 metara, saopšteno je iz Microsofta.

Podsetimo na Xbox 360 i PlayStation 3 je moglo da se priključi maksimalno 4 kontrolera a Sony još uvek nije objavio kakva je situacija sa PS4.



Playstation 4 u Japanu tek krajem februara 2014

Playstation 4 će biti prva sonijeva konzola koja neće biti lansirana prvo u Japanu. I ne samo to, PS4 u Japanu neće biti lansiran ni paralelno sa Evropom i Amerikom, već će kasniti nekoliko meseci i na tržištu se pojaviti 22. februara. Sony je kao prioritet ovoga puta izabrao zapadna tržišta što predstavlja presedan za japanskog elektronskog giganta.

Konzola će u Japanu koštati 38,980 i 43,980 jena u bandlu sa PS kamerom, cene slične onima u Evropi. Kao nadoknadu za kašnjenje, Sony je za kupce u Japanu priredio Limited Pack koji će sadržati digital download za Knack i godinu dana produžene garancije.



Project Phoenix razbio Kickstarter kampanju

Šeće razvojnih studija se odlučuje da započne kampanju preko Kickstarter-a. Razloga za to ima nekoliko ali glavni je da se opipa puls javnosti, tj dali je zainteresovana za igru a drugi je logično mogućnost da se dođe nekih para. Sudeći po odzivu donatora Project Phoenix nema razloga za brigu jer su za mesec dana skupili 1.014.000 dolara umesto originalnih 100 000 dolara.

Ovaj naslov produciraju ljudi koji su radili na nekim od najpoznatijih igara današnjice i baš tako se reklamiraju: Project Phoenix, indi JRPG koju prave AAA programeri. Creative Intelligence Arts je objavio da će igru pored PC, Linux-a, MAC, iOS i Androida sada izdati i za PS 4 i Vita sistem pre svega zahvaljujući velikom uspehu donatorske kampanje.



Stem skupio preko Kickstarter-a 450.000 dolara za jedan dan

U poslednjih par meseci ne prođe ni jedna nedelja da se ne pojavi vest o nekoj novoj revolucionarnoj periferiji za PC ili konzole. Zahvaljujući napretku elektronike i minijaturizaciji senzora VR kacige i detektori za pokret nisu više veliki i nezgrapni.

Sixense, koji je najpoznatiji po svom Razer Hydra kontroleru za PC je započeo novu kampanju preko Kickstarter-a. Cilj im je da sakupe 250 000 dolara za novi bežični kontroler sa detektorima pokreta, Stem. Ovaj uređaj će se sastojati od 5 različitih senzora koji mogu biti prikačeni na ljudsko telo. Sixens tvrdi da zahvaljujući naprednoj tehnologiji neće dolaziti do dekalibracije uređaja a lag će biti sведен na najmanju moguću meru.



Hinterland Studios najavio The Long Dark projekat

Izgleda da stvarno prisustujemo pomaku u kreiranju video igara. Velike izdavačke kompanije više nisu prvi izbor kreativnih i talentovanih ljudi koji žele da naprave neku igru. Crowdfunding sajтови su doneli preokret u načinu finansiranja igara a očigledno je da su ljudi umorni od igara napravljeni da zadovolje average Jo iz "Ameriku bato". Indie studiji niču na sve strane a većinom ih čine veterani koji žele da prave igra za svoju dušu.

Hinterland studios se u potpunosti uklapa u ovu priču. Imaju samo 8 ljudi a osnovao ih je Rapahel van Lerop režiser Warhammer 40K: Space Marines i direktor naracije u Far Cry 3. Tu su takođe Marianne Krawczyk glavni scenarista u sva tri God of War naslova, Alan Lawrence glavni programer svih Saints Row igara, Hokyo Lim kreativni direktor League of Legends itd..

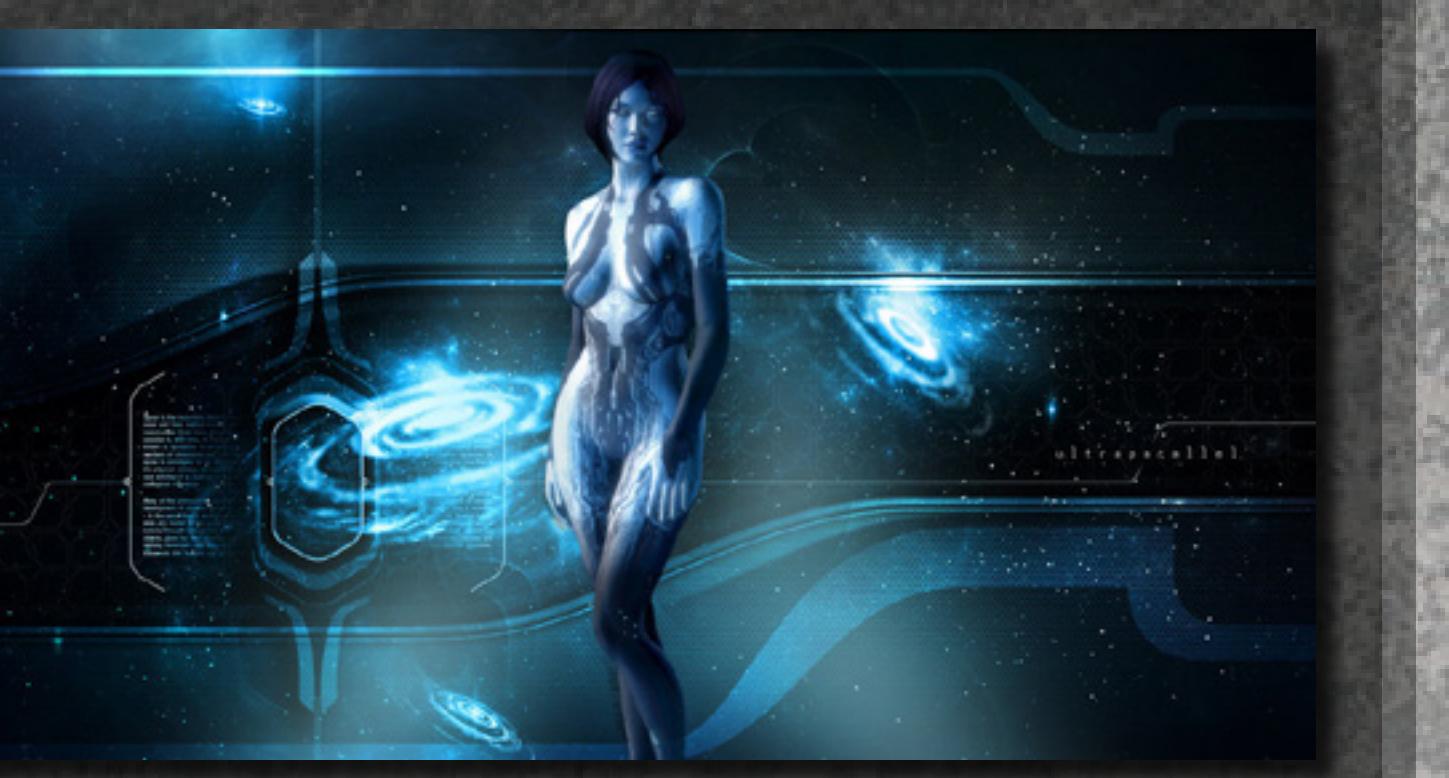
Prvi naslov koji imaju nameru da izdaju će biti epizodna survival simulacija smeštena u Severnu Ameriku nakon preokreta magnetnih polova. Ovaj kataklizmički događaj je zamalo uništil civilizaciju i doneo novo mini ledeno doba. Igra će se prvenstveno fokusirati na sakupljanje resursa ali i nadvladavanje opasnosti koje dolaze kako od podivljale prirode tako i od preživelih ljudi. Glavna karakteristika celog serijala će biti zanimljiva priča a Hinterland je već sada u pregovorima da ovaj projekat zaživi i na drugim medijumima (strip, serija, film ne zna se tačno).



Cortana kao virtualni pomoćnik

Svako ko je odigrao neku igru iz HALO serijala sigurno zna za AI koja je pomaže Master Chief-u tokom borbi pod imenom Cortana. Kako se Bungie zaista potrudio oko njenog dizajna vrlo brzo je postala omiljena kod igrača a u svakoj sledećoj igri njen uloga je bila sve zapaženija.

Zato nas nimalo ne čudi informacija da će se novi virtualni asistent (kao što je recimo Siri kod iOS uređaja) zvati Cortana. Microsoft planira da implementira ovu vrstu servisa ne samo na novim modelima Windows Phone-a nego i na Xbox-u i PC-iju. Za sada nema nikakvih detalja o funkcionalnosti ili datumu izlaska ali indikativna je izjava vođe Microsoft Bing tima Stefan Weitz da rade na next-gen virtualnom pomoćniku ali da ga neće predstaviti sve dok ne bude u pitanju revolucionarni pomak u odnosu na današnje modele.



Ouya i "Free the Games" kontraverze

Free the Games fond koji je osnovala Ouya je izazvao velike kontraverze. Uslovi za dobijanje novca su bili prilično jednostavni. Razvojni studio koji želi da dobije novac mora da pokrene kampanju preko Kickstarter-u. Ukoliko projekat sakupi preko 50 k dolara Ouya se onda obavezala da će tom razvojnom studiju dati istu količinu novca koju je skupio kampanjom preko Kickstarter-a.

Prvo je Giridon Thunder izazvao buru kada je uspeo da skupio 187 K dolara gde je u proseku svaki donator dao oko 934\$ što je neuobičajeno visoka cifra za Kickstarter. Dobar deo zajednice je zaključio da je MogoTXT iskoristio sistem ali Ouya nije reagovala.

Ipak, ubrzo su objavili da izbacuju iz programa "Dungeons the Eye of Draconus" koji je skupio 54 K dolara jer je vodeći dizajner na igri, William McDonald, rekao da je dobar deo para došao od njegovog oca. McDonald je još dodao da nije fer da on bude kažnen zbog svoje iskrenosti dok MogoTXT profitira iako je svima jasno da je u pitanju ista stvar.



EndWar Online

Ubisoft je rešio da ponovo izda End War ali sada kao FTP naslov koji će se igrati direktno iz internet pretraživača. Po rečima Thomas Painçon, Ubisoft smatra da će na ovaj način igra dopreti do šire publike. EndWar Online je smešten u budućnost nakon svetskog rata koji je opustošio Zemlju a preostale države su se udružile u borbi za ono malo resursa. Postoje dve frakcije Enforcers (Evropljani) i Spetsnaz (Rusija) a pored borbi u realnom vremenu biće prisutan i strateški aspekt. Ukoliko želite da vidite kako sve ovo funkcioniše trenutno je otvorena beta na koju se možete prijaviti.



PS4 profitabilan za Sony posle kupovine jedne igre i PS Plus pretplate

Sony će prema rečima Masayasu Ito-a (senior vice president of the PlayStation business) biti u stanju da ostvari profit od prodaje Playstation 4 konzole kada potencijalni vlasnik kupi samo još jednu launch igru i recimo pretplati se na PS Plus servis.

Cena za Playstation 4 će biti 399 dolara a dodatna igra i PS Plus su od prilike još nekih 80 dolara.

Ovo je ogromna razlika u odnosu na biznis model koji je Sony imao sa Playstation 3 konzolom. Iako je launch PS3 imao do sada najveću cenu koju je imala jedna konzola (\$499 i \$599) Sony je na svakom modelu u startu i pored toga gubio između \$240 i \$300.

Konzolni biznis inače obično funkcioniše tako što proizvođače u startu hardver više košta da ga naprave nego što ga oni prodaju na tržištu a profit se ostvaruje preko prodaje igara i drugih servisa. I Nintendo i Microsoft su već potvrdili sličnu situaciju kao što će biti i sa PS4. Za Wii U je iz Nintendo rečeno da sistem postaje profitabilan već posle prodaje jedne igre a iz Microsofta je chief marketing officer Yusuf Mehdi nedavno rekao da će sistem u startu biti negde na granici između profitabilnosti i malih gubitaka za Microsoft.



Xbox One dizajniran samo za horizontalni položaj

Albert Panello, iz Microsofta je svojom izjavom upozorio buduće kupce da ako se odluče da Xbox One drže u vertikalnom položaju to "rade na sopstveni rizik".

On je dodao da nije u pitanju sistem za hlađenje već slot loading drive koji nije predviđen da funkcioniše u vertikalnom položaju. Panello je takođe rekao: "Došli smo do saznanja da verovali ili ne 80 procenata ljudi drži Xbox 360 u horizontalnom položaju". Mi moramo ovde da dodamo da nam je zaista teško da u to poverujemo. Xbox One izlazi 22. novembra u 13 zemalja.



PS3 igre preko Gaikai-a dolaze na PS4 u 2014

Prvi čovek Sony Worldwide Studios Shuhei Yoshida je u toku Tokyo Game Show-a potvrdio da će određeni broj PS3 igara biti dostupan preko Gaikai cloud gaming platforme u 2014-oj.

Yoshida je izjavio da će servis prvo biti dostupan u Americi i za sada nema detalja o ostalim teritorijama kao ni tačno kada će u 2014 Sony krenuti sa ovim servisom.

Sony je pitanje backwards kompatibilnosti između konzole nove generacije i njenog prethodnika ovoga puta uspeo da reši preko Gaikai-a, cloud streaming platforme koju su kupili jula prošle godine za 380 miliona dolara. Pitanje backwards kompatibilnosti je prošlog puta bila jedna od zamerki na dizajn Playstation 3 konzole koja nije bila u mogućnosti da pokreće PS2 igre osim u slučaju jedne serije launch modela koja je u sebi imala ugrađen i PS2 CPU i GPU (od čega je Sony brzo odustao zbog cene). Iako je i sada situacija slična i PS4 u odnosu na PS3 ima potpuno drugačiju arhitekturu, Sony će kao rešenje ponuditi Gaikai i cloud gaming tehnologiju.

Ostaje nam da vidimo hoće li i koliko slična tehnologija cloud gaminga uznapredovati u narednom periodu. David Perry, prvi čovek Gaikai-a koji je svoju poziciju zadržao od kada ih je Sony kupio je na prvoj prezentaciji Playstation-a 4 rekao da im je plan da učine dostupnim sve PS3, PS2 i PS One igre uz pomoć cloud streaming tehnologije.



GTA V zaradio milijardu dolara za samo 3 dana

GTA V nastavlja da se prodaje nesmanjenom brzinom i da obara rekord za rekordom. Cifre za UK su fascinantne pa je petica u prvoj nedelji prodata u više primerka nego sve ostale GTA igre kombinovano (ovo se odnosi na prvu nedelju).

GTA V je uspeo u prvoj nedelji da proda 2.4 puta više kopija od GTA IV i da sruši dosadašnjeg rekordera Call of Duty : Black Ops. Takođe za samo jedan dan prodato je 1.57 miliona kopija igre što je novi rekord jer je prethodni držao gorepomenuti CoD: Black Ops sa 1.41 miliona jedinica. Zato nas nije začudila izjava iz Rockstar-a koji su objavili da je po njihovim podatcima GTA V zaradio milijardu dolara za samo 3 dana i tako postao apsolutni rekorder u industriji zabave. Iza GTA V je film Avengers kome je trebalo 10 dana za ovaj podvig a prethodni rekorder CoD: Black Ops 2 je čitavih 15 dana grindao milijardu.



Warhammer Online se zatvara u Decembru!

Warhammer online ne postoji više od Decembra. Licenca koju je posedovao Mythic tada ističe a Games Workshop koji je vlasnik iste ne želi da je produži. Sama igra je bila najavljivana kao WoW killer naslov i uspela da se proda u preko 900.000 primeraka ali je ubrzo usledilo razočaranje igrača što je rezultovalo i padom populacije.

U ovom trenutku je aktivno samo nekoliko servera a veliki update-a odavno nije bilo. Odgovorni iz Mythic-a kažu da nema animoziteta između njih i Games Workshopa te da je saradnja bila plodnosna. Jedan od razloga za gašenje ovog posrnulog naslova je što Games Workshop spremi novi MMO koja će biti smešten u Warhammer: 40 K univerzum



Igra "Whore of Orient" uzburkala strasti

Kako igre postaju sve ozbiljnije (namenjene starijoj publici) tako postaju sve kontraverzniјe. Najviše buke se uvek diže oko nasilja, zatim sexa i na kraju upotrebe droge ali sada je problematičan i naslov igre. Nova igra "Whore of Orient" (nadimak za Šangaj 20-tih godina prošlog veka) se našla u žizi pažnje kada je jedan od većnika grada Monash, Jieh-Yung Lo, izjavio da je ime uvredljivo i da reč Orient za Kineze ima isto značenje kao i reč "nigger" za Afro-Amerikance. On namerava da se žali UN komitetu za ljudska prava jer smatra da je u pitanju podsticanje rasne mržnje.

Jieh-Yung Lo se takođe kritički osvrnuo na australijsku kompaniju KMM koja je uložila određenu količinu novca u Team Bondi (studio koji pravi ovu igru) i rekao da to sigurno nije pravi način da se promoviše tolerancija između dve zemlje.

Autor "Whore of Orient" Brendan McNamara, koji je našoj publici poznat po igri LA Noir, smatra da je Šangaj tog doba bio jedan od najfascinantnijih gradova i želi da detaljno predstavi tu eru igračima. Obzirom da je u Aprilu EA odustao od distribucije igre pitanje je da li će uspeti u tome.



Čekam da mi neko objasni zbog čega bi mi bio potreban pametni sat aka smartwatch? I dalje Apple nije najavio svoj iWatch o kojem se sve više priča, ali konkurenčija je „ispalila“ neke modele – Soni svoj, Samsung svoj, čak i nekoliko kickstarter projekata na ovu temu se uspešno proizvodi.

Ideja pametnog sata nije nova. Sećam se našeg kućnog prijatelja koji živi u Italiji i geek je a koji je početkom devedesetih došao sa ručnim digitalnim satom koji je imao svoju bazu nalik na kalkulator sa pregršt funkcija u kojeg ste mogli da ga uglavite i onda upisujete razne stvari putem male tastature – tehnologija kraja osamdesetih at its finest. Vremenom su dolazile revizije, ali ideja je bila ista – sat koji ima i alarm, eventualno nekakav podsetnik, to do listu, kontakte ... To je imalo nekog smisla u periodu pre pametnih telefona ali je jasno još i tada bilo da tržište za takve satove nije preveliko.

U današnje doba, tj. doba pre novog naleta „smart“-ova, ideja „pametnijeg“ sata imala je u sebi premisu „fitness“ časovnika – em pokazuje vreme, em vam meri puls, korake, brzinu i slično. Iz tako nečega + ekrana osetljivih na dodir + iPod Nanoa + tog pametnog sata sa kraja osamdesetih nekome je palo napamet da mobilne telefone današnjice smanji na ekran 1,5 x 1,5 inča a da zbog te veličine (ili nedostatka istog) sa tih telefona skine brojne funkcije poput – telefoniranja, slanja poruka i ugodnog rada. I onda smo završili sa nekakvim ogoljenim Android ili sličnim operativnim sistemima i satovima koji čak ni ne prikazuju vreme sve vreme (see what I did there) nego morate da ih aktivirate pa pročitate koliko je sati. Najkorisnija funkcija na prvu loptu može biti kalendar, i to je manje više to. Ali to mogu i znatno jeftiniji satovi.

Ovde se nudi da gledate slike i video materijal. Na ekranu

od jednog i po inča? Još se kod nekih modela slike strimuju sa pametnog telefona u vašem džepu. Pa što ne biste onda samo izvadili taj telefon iz džepa? Takođe, imate notifikacije poziva, ali ne možete da putem sata razgovarate, već morate da izvadite telefon iz džepa i potom sve radite kao i pre. Možete da puštate i muziku, ali to ne može da radi sat, nego on strimuje sa telefona u vašu bluetooth slušalicu u uvetu. Umesto da telefon direktno strimuje u slušalicu? I tako.

Najbolje od svega, za sada, je cena. Samsung je najavio svoj Galaxy Gear, pametni sat, koji će koštati ni manje ni više nego 300 evra! Pa za te pare se kupi znate kakav sat! Ili makar polovni Galaxy S 3 i jedan dosta fin sat za resto para. Stoga, čini se, nema baš puno razloga da neko u ovom trenutku kupi ovakav proizvod. Naravno, sve oči su uprte u Apple i njihovo prikazivanje iWatcha, ako do toga uopšte dođe. Možda njihov pogled na tu tematiku donese nešto novo što će drugi krenuti da kopiraju pa za pametne satove stvarno nastane tržište. Pitanje je koliko su oni sposobni da urade tako nešto, a ako ne uspeju, čini se da makar sa ovim setom funkcija, smart watchevi nemaju šta da traže. Ali ako budu imali znatno dužu bateriju, mogućnost da samostalno primaju i šalju pozive, pa onda nekakvo kucanje sms-ova, glasovne kontrole i neke James Bond dodatke, onda imamo o čemu da pričamo!

Pametni sat



Vršimo servisiranje i Flashovanje RGH / JTAG Xbox360 i PS3

Sređujemo RROD na Xbox 360

Čipujemo i softmodujemo Nintendo Wii

Čipujemo Nintendo GameCube

Flashujemo Sony PSP



KONZOLA.RS | XBOX 360 | WII | DS | PSP | PSP2 | PS3

Tel: 066 / 91 41 831 | info@konzola.rs

Hardware: Shipbreaker postaje zvanican Homeworld nastavak

Radujte se ljubitelji HomeWorlda i pojte pesme u slavu GearBox. Nakon raspada Relic Entertainment dobar deo programera se okupio pod zastavom Blackbird Interactive i krenuli su sa razvojem igre Hardware:Shipbreakers koja je bila duhovni naslednik Homeworld. Sve se to promenilo kada je GearBox potpisao ugovor o saradnji sa njima koji im je omogućio ne samo da koriste originalno ime već i određena finansijska sredstava koja su im potrebna da završe igru. Randy Pitchford je rekao da Gearbox ne ume da pravi sci-fi RTS strategije ali da je imaju veliko iskustvo u produkciji i zato veruje da će ovo partnerstvo biti uzajamno korisno. Gearbox je najpoznatiji po uspešnoj produkciji Duke Nukem Forever a i sam Randy kaže da je izdavanje ove igre bilo "f**king miracle" pa ne sumnjamo da ćemo dobiti odličnu igru.



CodeMasters izdao Booom! Tanks

U speh World of Tanks je doveo do stvaranja niza klonova koji pokušavaju da emuliraju uspeh bilo putem tematike ili načina finansiranja.

CodeMasters koji je inače poznat po originalnim idejama je rešio da iskopira obe stvari ali umesto za PC napravi igru za iOS platformu.

Boom! Tanks je FTP naslov koji vam omogućava da vozite moderne tenkove a svaka pobeda vam donosi određenu količinu para i XP kojima unapređujete module ili kupujete nove tenkove (hmmm na šta me ovo podseća) Trailer za igru je prilično šaren i zabavan a videćemo kako će se sama igra pokazati.



Ghosts 'n Goblins remake

P onovo nam dolazi Ghosts 'n Goblins ovaj puta kao Free-to-Play Online RPG. Očigledno je da velikim izdavačkim gigantima ništa nije sveto. Veliki broj vas koji ovo čitate nije bio ni rođen kada je Capcom-ova originalna igra harala po luna parkovima.

Za remake je odgovoran južnokorejski studio Seed9 a sama igra će biti skrolujuća platforma.



Nintendo najavio Wii Sports Club za Wii U

Nintendo je danas najavio Wii Sports Club za Wii U konzolu. U pitanju su unapređene HD verzije za svih 5 originalnih Wii Sports igara. Igra će biti dostupna jedino u digitalnom obliku a pojedinačne sportske mini igre će biti prodavane odvojeno. Prva dva sporta koja će biti dostupna su tenis i kuglanje. Nintendo planira da uskoro učini dostupnim i ostale sportove iz originalnog Wii sports naslova.

Sve igre će za razliku od originalnog Wii Sports zahtevati Wii Remote Motion Plus zbog veće preciznosti. Igre će biti dostupne na nekoliko načina. Pojedinačni sportovi će koštati €9.99. Dostupan će biti i "Day Pass" koji omogućuje pristup svim sportovima na 24 sata po ceni od €1.99. Takođe će postojati i mogućnost digitalnog jednodnevnog iznajmljivanja i samo jednog sporta.

Igra će po prvi put za Wii Sports serijal imati i online multiplayer modove kao i očekivanu integraciju sa Miiverse.

Tenis i kuglanje će biti dostupni na eShopu od 7. novembra.

Inače da podsetimo da je Wii Sports najprodavanija video igra svih vremena, sa do sada prodatih 82.98 miliona primeraka. Ovde svakako treba dodati i da je igra u Evropi i Americi jako dugo vremena dolazila u bandlu sa svakom Wii konzolom pa poređenje po prodaji sa ostalim igrama i nije potpuno fer.



World of Warplanes pomeren za sredinu Novembra

Wargaming.net je objavio da pomera izlazak svoje najnovije igre World of Warplanes za 12 Novembar. Zvaničan razlog je citiramo: da je još malog uglancamo i doteramo (spit and shine) WoWP (skraćenica za World of Warplanes) je trenutno u open beta fazi pa može da je proba ko god želi. Takođe Wargaming.net je uveo unificirane naloge pa sada kada kupite premium za WoWP on važi i za World of Tanks i obrnuto. (premium nalog vam donosi 50 % više para i XP po bitki i olakšava napredovanje). To znači da sa tokenima koje zaradite igrajući WoWP možete obezbediti sebi premium i u World of Tanks.



Deep Down je free-to-play igra

Tokijo Game Show je doneo pregršt informacija o velikom broju naslova među kojima je i Deep Down. U pitanju je arkada koja se odigrava u nasumično generisanim tamnicama (Dungeon crawler lepše zvuči).

U njima obitavaju prijateljski raspoložena čudovišta koja u igraču vide ako ne punokrvni obrok onda bar dezert. Elektronika na TSG je objavljeno da će Deep Down biti free-to-play naslov a betu možemo očekivati negde u Februaru kada PS4 izade u Japanu.



Bugbear Entertainment najavili "Next Car Game"

Bugbear Entertainment je nedavno započeo promociju svoje nove trkačke arkade pod nazivom "Next Car Game" u nedostatku boljeg imena.

Srž same igre će biti lude trke koje će obilovati skakaonicama, sudarima, vratolomnom brzinom i atraktivnim stazama. Bugbear Entertainment planira da objavi ovaj naslov na PC-iju početkom 2014 godine a svi igrači koji su zainteresovani mogu da probaju pre-alpha verziju igre.



WE ARE
FIFA 14

EA SPORTS

U PRODAJI 27. SEPTEMBRA
EASPORTS.COM/FIFA

facebook.com/mcfcofficial

EA SPORTS FIFA

NINTENDO 3DS™ Wii PC Origin XBOX 360 BETTER WITH KINECT

PSP PS VITA PS3 PlayStation 2 PlayStation Network

3 www.pegi.info

FIFA
OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © The FIFA name and DLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player or person is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. Kinect, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. PlayStation, PS3 and PSVITA are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PSVITA" is a trademark of the same company. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

Autor: Draško Stijović

BIO JEDNOM JEDAN eSVET

Kratak opis MMORPG eRepublik iz ugla iskustva igranja vatrenog veterana, sa osvrtom na njenu posebnost

Svet je star pet godina, devet meseci i dvadeset dva dana. Rano je popodne. U Slavoniji besni još jedna bitka u beskonačnom ratu eSrbije protiv eHrvatske, u koju je u jednom trenutku uvučen ostatak eSveta, kako je i danas. eSrbija je danas esvetska velesila, nastala čeličeći se kroz oslobođilačke ratove od samog osnivanja u praskozorju Igre. Uporno rastući, često uprkos sebi samoj, i boreći se, prvo za goli opstanak, a kasnije za dominaciju radi očuvanja tekovina oslobođanja, već dugo je u samom vrhu eSveta.

Igra se može posmatrati (ili se bar mogla posmatrati, dok je nisu iskasapili do neprepoznatljivosti) kao uvrnuto realističan socijalni eksperiment neke zainteresovane strane. U eSvetu postoji sve što imamo i u ovom našem „stvarnom životu“. Kad kažem sve, mislim na sve što je neophodno da imate Igru, koja je ista i „ovde“ i „tamo“. Igra spada u žanr socijalnih strategija, tipski je besplatna browser on-line igra i napravili su je Rumuni (eRepublik Labs) 2008. godine. Zamišljena u osnovi kao „dvoklik“ (bukvalno dva klika i dva minuta da se odradi dan) sa neograničenim mogućnostima (ukoliko „visite“ satima na tržištima, bitkama, novinama, u svojim fabrikama...), pa komercijalizovana i isprostituisana, Igra je revolucionarna; prva te vrste, prva koja je sve postavila na ovakav način.

POSTAVKA

eGrađanin (Vi) imate ime, prebivalište (prilikom registrovanja birate gde želite da se rodite), životne poene i pravo na rad i prosperitet. Pokazatelji kojim u današnjoj

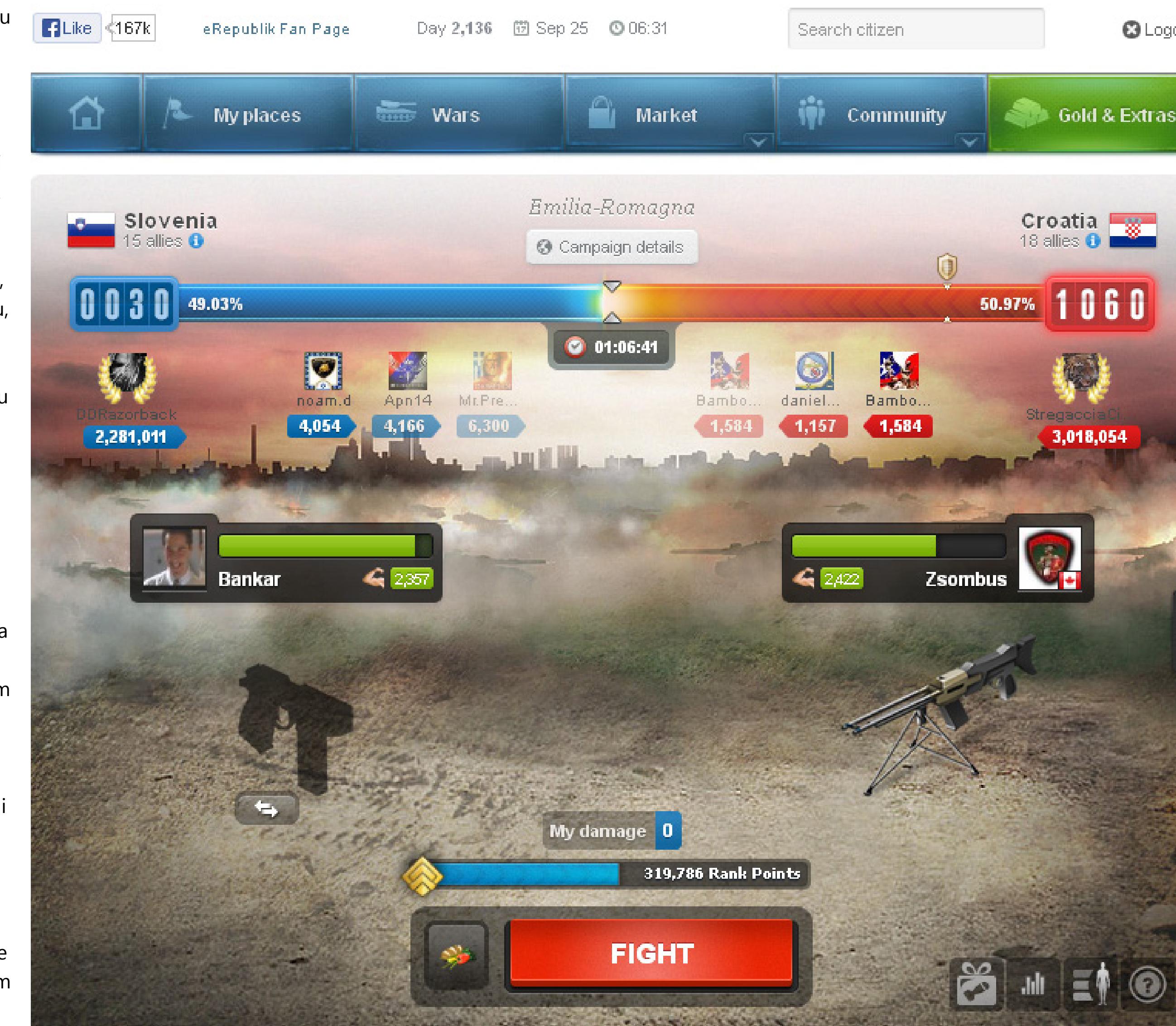
verziji (v.2.3) gradite svog lika su: iskustveni nivo, snaga, vojni čin i načinjena šteta (ukupno i dnevni rekord). Na to, možete osvojiti i dvanaest vrsta odlokovanja, što civilnih, što vojnih, u neograničenom broju. Nekada ste gradili i tri vrste proizvodnih veština (poljoprivreda/rudarstvo, građevina i manufaktura), kako biste radili u tri grane privrede, od kojih je svaka imala po više vrsta fabrika, a onda su sve to ukinuli (kao i mnogo toga drugog) i danas svi rade isto (istim učinkom) u svim različitim granama i proizvode sve te različite vrste proizvoda.

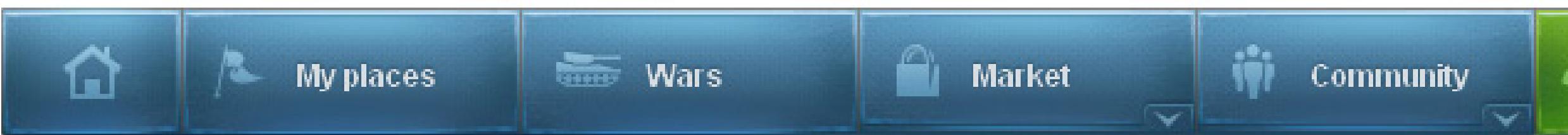
Nivo osvajate sakupljanjem iskustvenih poena ratujući, radeći, trenirajući, glasajući, ispunjavajući zadatke. Snagu postizete svakodnevnim vežbanjem u četiri različita trening centra koji se mogu nadograditi do četvrtog nivoa kvaliteta. Vojni čin unapređujete stvaranjem rang poena, koji se dobijaju iz uticaja u bici, koji se izvodi iz nanete štete neprijatelju na bojnom polju, u neposrednoj borbi. Trenutno postoji 69 činova. Štetu nanosite u bici, oružjem, koje varira u sedam nivoa kvaliteta i koje multiplikuje Vašu snagu izgrađenu treniranjem. Postoji nekoliko posebnih oružja: dve vrste bombi koje možete baciti, male i velike, kao i bazuke i busteri za bazuke (bombe, bustere i delove za bazuke osvajate ispunjavajući posebne zadatke koje Igra postavlja pred Vas). Životnu snagu, koju trošite sakupljajući iskustvene poene, nadoknađujete hranom, koja, kao i svi proizvodi manufakture, varira u sedam kvaliteta. Možete nadoknađivati životne poene i „čokoladicama“, koje dobijate od Igre, po istom principu kao i posebna oružja. Takođe, možete kupiti od Igre „paket prve pomoći“.

Igra traje 24 časa i danas je nabaždarena tako da nije više „dvokliktaška igra“, jer možete upotrebiti hleb četiri puta dnevno (na šest sati) da popunite celokupnu životnu energiju od nule do maksimuma. I drugo, nekad je održivanje ratovanja trajalo minut za ceo dan, a danas, da biste iskoristili maksimum mogućnosti koje Vam Igra pruža za napredovanje, morate na svakih šest sati da potrošite po pet minuta.

Od proizvoda, te odnosnih fabrika koje ih proizvode u sedam kvaliteta, imate oružje i hranu. Od sirovina imate rudu i žito. eSvet je podeljen na regije koji imaju ili nemaju resurs(e), što se odražava u multiplikatoru proizvodnje, na nivou cele države, za odnosnu sirovinu. Grade se i specijalne građevine za državu, bolnice i odbrambeni sistemi. Možete kupiti i karte za selidbu u neki drugi region eSveta. Pored tržišta proizvoda i odnosnih sirovina, postoji i tržište rada, monetarno tržište, te tržište fabrika na prodaju. U eSrbiji važi dinar, a međunarodno sredstvo plaćanja je zlato. Igru se, takođe, plaća u zlatu, mada unapređivanje fabrika na više nivoa, za neke nivoje važi u dinarima. Fabrike, žitnice i rudnike, u današnjoj verziji, gradite na svom nalogu, a ranije ste mogli da napravite pravno lice, kompaniju koja je registrovana kao i igrač, koja ima svoj nalog na kojem stoe Vaše fabrike (ili rudnika). U fabrikama viših nivoa mogu da rade i drugi igrači, a u svim fabrikama koje posedujete, klikom na dugme, Vi odradite po jedan učinak. Možete još samo u jednoj tuđoj fabrići raditi za platu jednom dnevno. Ranije ste mogli raditi samo jednom u samo jednoj fabrići, svojoj ili tuđoj.

U bitkama ispučavate kupljena oružja, nanosite štetu, Vaš ratni učinak se zbraja u ukupni, koja strana nakupi više poena na brojaču u određenom vremenskom periodu – pobeđuje u rundi. Igrači su podeljeni u četiri klase, prema iskustvenom nivou, svaka klasa igra protiv svog parnjaka na suprotnoj strani. Pobeda u svakoj rundi, svake klase donosi određeni broj poena, a ko prvi skupi 83 poena, pobeđuje u bici. Komplikovano. Nekada je bilo jednostavnije. Uz to, možete i da se borite jedan na jedan, u „partizanskom modu“. eDržava ima Skupštinu, predsednika, stranke, Narodnu banku, vladu, poreze, budžet... Izbori se održavaju za predsednika, Skupštinu i predsednike stranaka. Možete otvoriti i svoje novine, za koje skupljate pretplatnike. Novine imaju komentare na svaki tekst. Socijalna strategija u punom sjaju. Možete osnovati i stranku, vojnu formaciju. Kreatori su se potrudili da što vernije predstave „realni život“ u Igru. Na žalost, usled potrebe da vlasnicima donosi profit, ekonomski (i ne samo ekonomski) modul igre je degradiran.





Monetary market

Buy: Sell: RSD

Add offer

My offers 0

All offers

All offers

Citizen	Amount	Rate	Buy:
Central Bank ...	10.00	1 = 204.900 RSD	<input type="button"/>
blandengue	0.46	1 = 204.989 RSD	<input type="button"/>
9. Gardijska ...	116.29	1 = 204.998 RSD	<input type="button"/>
Harodowe Firmy	116.07	1 = 204.999 RSD	<input type="button"/>
Mariusmic	128.00	1 = 204.999 RSD	<input type="button"/>
DominoReddle	10.00	1 = 204.999 RSD	<input type="button"/>
Scorpion.83	1.00	1 = 204.999 RSD	<input type="button"/>
Mossad Treasury	183.00	1 = 204.999 RSD	<input type="button"/>

Danas igrači koji kupuju zlato od Igre nemaju premca. Ranije ste mogli upornim radom, štednjom i dobrim poslovnim planom da nadomestite jaz. Danas više nije tako. Sve statistike se danas mogu kupiti zlatom, pa stari igrači neprekidno, svakom novom verzijom, bivaju sve više degradirani. Sa druge strane, početnici imaju sve više šansi da se uključe u Igru sa realnom nadom da dostignu stare igrače, pogotovo uz tatinu kreditnu karticu.

POSEBNOST

Ideja da imate potpun virtuelni život, u potpunoj virtuelnoj državi i virtuelnom svetu, stavlja Igru na posebno mesto među sličnim masovnim internet igram. Susrećete se, vremenom, sa svim socijalnim vrlinama i manama saigrača. Videćete i dobrotvore i lopove i prevarante i bogataše, komuniste, anarhiste, kapitaliste. Videćete epske bitke, prednosti jedinstva i katastrofe svađe u svojim redovima. Mogućnost da se ljudi nađu u uslovima gde postoji novac i teorijsko slobodno tržište, školski oblik demokratije, suštinska geopolitika, jasno uspostavljen individualni prestiž (medalje, nivo, postignuća), javno mnjenje i mediji, rat, bogatstvo, uspeh, poraz, stvorilo je osnov za neverovatno iskustvo igranja. Po meni, ono što (je) ovu igru čini(lo) posebnom je bliskost postavke onoj u „realnom životu“ u čistom obliku, što je dovelo do visokog nivoa identifikacije igrača sa svojom virtuelnom ličnošću, time im omogućivši da imaju veći stepen uživljavanja i, samim tim, ostvarivanja ciljeva sličnih onim u „realnom životu“ (ali lakše, zahvaljujući čistoti okvira), s jedne strane, dok je sve navedeno, s druge strane, nužno, vodilo i tome da se sredstva ne biraju i tome da se pre ili kasnije vidi kakav je ko stvarno – nastalo je društvo, pravo pravcato društvo. Još jedan aspekt posebnosti, u domenu iskustva igranja, je pošten okvir. „Onako kako bi trebalo da bude“ u „realnom životu“ – okvir je isti za sve.

Tehničke stvari kontroliše Igra, nema nejednakog starta. Briljantno stvoreni laboratorijski uslovi, toliko širok, a opet jasno uspostavljen okvir. Na primer, iako je ekonomski modul

postavljen kao slobodna tržišna privreda, mogli ste da se igrate komunizma sa istomišljenicima.

MOJ eŽIVOT

Na silno nagovaranje dvojice mojih prijatelja, počeo sam Igru leta 2009. godine. Kao diplomiranog ekonomistu, odmah me je kupio detaljni ekonomski modul. Video sam neograničene mogućnosti rasta. Godinu ipo kasnije, to su uvideli i kreatori, pa su uništili ekonomski modul, a ja sam napustio Igru. Sad je ponovo igram, da ispomažem prijatelje, ali nema više draž za mene. Međutim, ono što sam doživeo u tih godinu ipo dana, je iskustvo koje će me pratiti dugo. Zbog toga pišem i ovaj tekst, vraćajući makar delić duga Igru za svo divno vreme koje sam proveo igrajući se. Ovo je priča o tome.

Prvo sam osmislio privatni Kartel sa drugarima i napravio poslovni model našeg Kartela. Osnivajući fabrike i neprekidno reinvestirajući, zadužujući se, polako, ali sigurno, nam je rasla profitna stopa, dok naš Kartel nije postao jedna od pet poslovnih grupacija u eSvetu. Na samom početku, nagovorili su me da pišem predsedniku eSrbije, preporučujući mu se za pomoć kao diplomirani ekonomista. Nekoliko dana kasnije me budi telefon, drugar mi javlja da sam postavljen za ministra, objavljeno upravo u eSlužbenom glasniku. Dobio sam ključeve ministarstva, pristup kanalu vlade. Tu počinje moje služenje eSrbiji u šest mandata (šest meseci), pod tri administracije, kao ministra i koministra ekonomije i finansija i specijalnog savetnika predsednika za ekonomска pitanja. Kakvo je to bilo služenje. Sukobio sam se sa neukima, zlonamernima, utrošio sate, dane i mesece pišući članke da objasnim svoje reforme, skupljajući podršku javnosti, odgovarajući na pitanja. Zvali su me eDinkić, koja je to bila komedija. Davali smo kredite za pojačavanje efikasnosti privrede, postali smo svetski lider u proizvodnji žita, počeli smo da jačamo vojsku, udarajući po Hrvatima gurali smo domaću potrošnju, svakim napadom postajući sve jači, bogatiji, efikasniji. Na kraju smo osvojili prekomorske kolonije sa vitalnim resursima, obrisali eAmeriku sa mape, predsedavali najmoćnijim vojnim

savezom koji je eSvet do danas video, vedrili i oblačili u međunarodnim odnosima... Naš ekonomski model su pokušali da kopiraju Poljaci, ali nije im išlo. Taj zanos naših igrača, željnih da makar na internetu dokažu da vredimo, kad nam realna Srbija izgleda kako izgleda, pokušaji da prevaziđemo sebe, da dokažemo sebi da se može raditi dobro u opštem interesu, solidarnost i poštenje, nisu imali premca u eSvetu. Imali smo obaveštajnu službu, sabotirali smo neprijateljska tržišta monetarnim udarima, imali jaku diplomaciju i najjaču vojsku na eSvetu. Igra nam je omogućila neograničeni prostor za ideje. Okupljali smo se na roštiljima, kovali planove. U Generalštabu su sedeli ljudi koji su inače oficiri u vojsci, studenti FPNa su političarili, ekonomisti sedeli u ministarstvu ekonomije, „hakeri“ u MUP-u i DB-u.

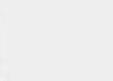
Pravili smo bebi-bumove objavljinjem članaka u novinama, komentara po internetu, pojavljivanjem na televiziji. eHrvatska je starija od eSrbije, i kad smo mi osnovali našu državu, posle isteka perioda koji Igra daje novim nacijama da se uhodaju bez mogućnosti da ih iko napadne, eHrvatska je okupirala eSrbiju i sprovodila genocid u svakom smislu reči. Proboj „graditelja edruštva“ u medije u „realnom životu“ sa ovakvom pričom je napravio toliko bebi-bumova da je stvorena najveća zajednica aktivnih igrača u eSvetu (5-8 hiljada u 2010. godini). Tukli smo Slavoniju, kao simbol naše osvete za prethodno porobljavanje eSrbije od strane eHrvatske u prvim danima naše ezemlje. U prvih nekoliko navrata su se smejali uspevajući da se odbrane „levom rukom“. Međutim, posle dva meseca, i desetak bitaka, zvali su upomoć čitav svoj vojni savez, ali smo svejedno pobedili. Od tada su počeli ozbiljno da računaju sa nama. Ali, bilo je kasno.

Monetarnom ekspanzijom smo vrlo brzo obrisali posprdni osmeh sa lica naših neprijatelja. Budući da naši igrači gotovo da nisu kupovali zlato od Igre, morali smo da igramos sa onim što imamo – masu aktivnih igrača, željnih dokazivanja. Moje je, između ostalog, bilo da obezbedim monetarno tržište od udara neprijatelja u trenucima rata.

 eRepublik®
THE NEW WORLD

Facebook Like 167k eRepublik Fan Page Day 2,136 Sep 25 06:30 Search citizen Logout

Home My places Wars Market Community Gold & Extras

 26  

 Bankar

 510 / 550 



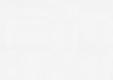
 17 Gold

 647 RSD

Missions



 TIME LEFT: 13:29:49

Storage (250/1,000) 

Final products

 200  47  13

Raw materials

 50

Collectables

   0

Bazooka 
Defeat a regular enemy with 1 hit
 3  10,000 / use

Vršio sam pritisak na Skupštinu da štampa dinar, kako bih uvek imao dovoljno dinara da branim kurs. (Da, u eSvetu, dinar je nekontrolisano jačao, usled sve jače privrede. Kako da ne igrate takvu igru? – prim. aut.) Napadali smo ehrvatsko tržište uz prve zvuke pucnjave na granici. Onda smo špijunirali njihove novine i komentare, valjajući se od smeha, zbog pometnje koju smo im izazvali, optuživali su jedni druge za ratno profiterstvo, sukobljavali se, durljivo odbijali da brane svoju zemlju. Na kraju je eSrbija postala vodeći strani investitor. Samo pekara našeg Kartela je iz ePoljske (jedna od najjačih edržava neprijateljskog saveza) dnevno izvlačila sumu koju najjači radnici nisu uspevali da zarade za mesec dana. A bar još tri ili četiri poslovne grupacije iz eSrbije su imale najskuplje pekare samo u ePoljskoj. Imali smo rudnike u Sibiru i Australiji, pekare u Brazilu i Evropi, sopstvenu banku, vojno-industrijski kompleks u eSrbiji, fantomsku organizaciju za taloženje para nevidljivu ostalim igračima. Nema dovoljno prostora da se opiše ni svaki deseti potez koji smo smislili. Sastajao sam se sa onom dvojicom drugara gde smo satima pričali o planovima za budućnost. Igra nas je bila potpuno okupirala. Mojoj tek venčanoj supruzi nisam mogao da objasnim da svako veče u 20 časova imam sednicu Vlade (jedna sedmica u eSvetu odgovara godini dana u „realnom životu“, otprije) i da je situacija ozbiljna (jednom sam, recimo, morao da organizujem „puč“, jer je predsednik otišao na svadbu svoje

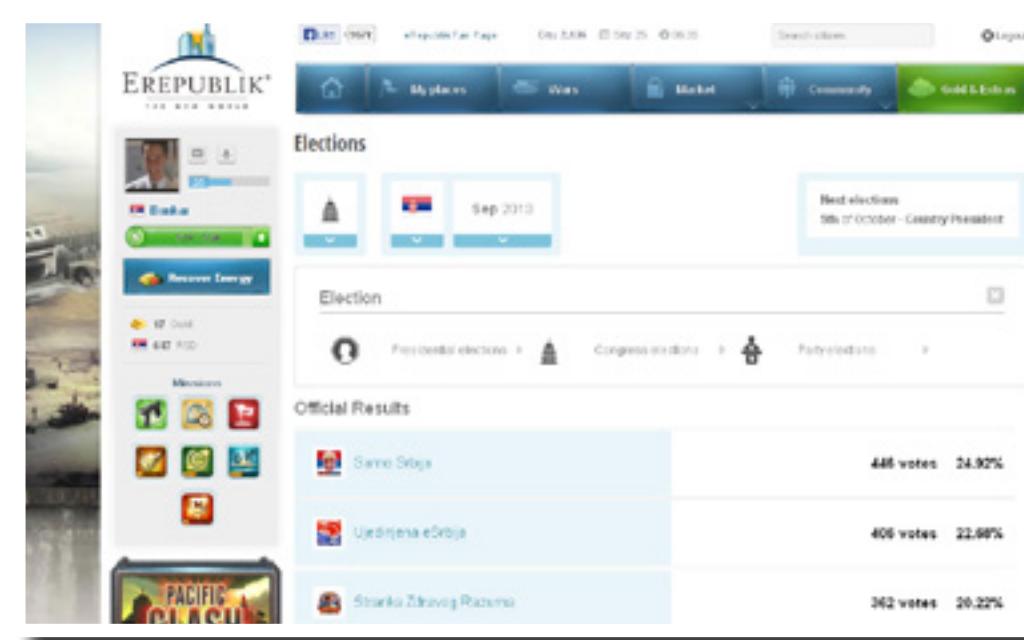
sestre sa ključevima Narodne banke, isključio telefon i nije se logovao na nalog četiri dana). Smejala se, prepričavala mojim roditeljima da imaju sina ministra, svi su se smejavali. Mislim da je tih godinu ipo dana možda i najlepši deo moga igračkog iskustva. Ekstaza koju sam doživeo u nekim momentima ravna je sa onoj kad sam prvi put čuo „Carrie“

DANAŠNJIČA

Sve se promenilo kada su ukinuli sistem rada i fabrika kak je postojao. Kolektivni aspekt Igre je potpuno uništen i sa se sve svodi na individualne uspehe.

Danas Igra nije ništa više od mora drugih masovnih igara gde skupljate poene i medalje za svoj račun, ono što je Igru nekad imala više ne postoji. Ali, to što je nekad imala je toliko vredno, da, evo, i posle četiri godine, pišem o tome, kao omaž, možda kao posmrtni govor, možda pokušavajući još jednom da proživim one divne trenutke zajedničkog uspeha i smisla, opšte radosti i usmerenosti na zajedničke izazove.

Da li da igrate danas? Igrajte. Žao mi je što nećete doživeti ono što smo mi doživeli pre toliko godina. Ipak, možete uživati u minulom radu, da budete deo jedne od najjačih država eSveta.



Like 167k eRepublik Fan Page Day 2,136 Sep 25 06:34 Search citizen

My places Wars Market Community Gold & Ext.

My job

Zlatar Energy Gross Salary Work Tax Resign ✓

My companies

Companies Work as Manager Employees Raw materials Final products

 5 stars			 0	 0
			 0	

Work Tax Energy Employees assigned Raw materials Start production

0 RSD 0 0/0 0 0



KEEWAY
MOTOR

**Rešenje za
letnje vrućine
i svakodnevne
gužve!**



Autor: Luka Komarovski

INFINITE CRISIS

DC junaci u MOBA svetu

Turbine, ekipa koja nam je poznata po Asheron's Call i The Lord of the Rings Online, već dve godine razvija njihovu viziju multiplayer online battle arena igre (MOBA) i to pod imenom Infinite Crisis. Igru izdaje Warner Bros Interactive Entertainment, a ujedno predstavlja i prvi naslov kojeg Turbine razvija otkad ih je WB kupio, još 2010 godine. Infinite Crisis je besplatna odnosno free-to-play MOBA igra i upravo to je, pored DC univerzuma, glavni adut zbog kojeg se u WB-u nadaju da će zabeležiti veliki uspeh.

DC junaci iz raznih univerzuma su skupa

Ako se prisetite, Turbine je napravio i Dungeons & Dragons Online, a ako sad povežete sva tri naslova, shvatićete da su MMORPG. To znači da je ovo prvi izlet ove ekipe u neke za njih nepoznate vode. Igra je bazirana, ali jako "labavo" na DC stripu istog imena iz 2005 godine. Poseduje 14 karaktera koje možete birati u ovom trenutku i dve mape na kojima možete igrati. Ukoliko ste odigrali makar jednu partiju HoN-a, LoL-a ili Dote, jasno vam je kako se stvari dalje odvijaju – trudite se da zauzmete protivničku bazu i ubijete protivnike a pritom odbranite svoju i to sa četiri druga saigrača. Za sve to vreme pomažu vam kompjuterski vođeni likovi koji se pojavljuju u talasima, ali i mnogobrojna oružja i predmeti koje kupujete za novac kojeg zarađujete borbom.

**INFINITE
CRISIS****Platforma:**
PC (Windows)**Razvojni tim:**
Turbine**Izdavač:**
Warner Bros Interactive**Web:**
www.infinitecrisis.com**Preporučena konfiguracija:**
OS: Windows 7
CPU: Core i5
RAM: 4GB
HDD: 2GB
Grafika: novije generacije

Ko ne bi želeo da bude Betmen?

Interesantno je što igra u početku nudi da se odredite da li ste početnik, nešto iskusniji igrač ili "profesionalac" u svetu MOBa naslova. U skladu sa tim veliki broj opcija u igri poput slobodne kamere, automatskog napadanja, mogućnosti da self-castujete i slično biće ili uključene ili deaktivirane.

Naravno, u bilo kom trenutku ih možete promeniti kroz opcije. Iako je u pitanju beta verzija i moramo da budemo svesni da će se stvari nadalje možda menjati, ne možemo a da ne skrenemo pažnju na to da je glavni meni i dalje jako "trapav" sa gomilom nelogičnosti, a da nismo previše oduševljeni ni izgledom samih likova u igri kao ni njihovim animacijama. Ako ništa, meč se jako brzo učitava i potom ste u prilici da čujete i vidite već izajndale "ratne pokliče" junaka a potom uskočite u svet pikselizacije, sitnih nevidljivih a bitnih detalja, loših animacija i dosta slabih tekstura. No, to nije nešto što određuje da li je igra igriva, zar ne? Nije baš tako, ali uzmimo da je to manje važna stvar.

Razvoj igre traje već dve godine

Više važna je – gameplay. A ovde ste u početku bačeni u podnožje Alpa i ostaje vam da se snađete i sami dođete do vrha kako znate i umete. Toliko je jednostavno "uskočiti" u Infinite Crisis meč. Za one koji ne kapiraju sarkazam – nije uopšte. Nećete znati gde je meni, gde treba da kliknete, kuda da se krećete. Kako se bacaju magije, kako se kupuju predmeti. Sve se ovo naravno može promeniti kada dizajneri u igru ubace tutorijal i malo porade na igrivosti, ali dok se to ne desi, ostavljeni ste sami sebi. I devetorici drugih igrača koji vas neće štedeti u slučaju da ste baš jako loši ili da su oni već iskusni u ovoj igri. No, ukoliko ste odigrali makar jednu MOBA igru sve će vam biti manje više jasno. Jedina veća razlika je što se mana obnavlja dosta brzo pa je potrebno samo da preživite koju sekundu da se ona regeneriše i spremni ste za nove okršaje, nema potrebe da se vraćate u bazu.

Igra planira da zarađuje novac za svoje tvorce putem mikrotransakcija, gde pre svega mislimo na heroje koje možete otključavati novcem. Hvala Bogu, DC univerzum ima hiljadu i jednog heroja, a logično je, najpoznatiji će biti najtraženiji a ujedno i najskuplji za otključavanje. Za sada možemo reći da ova igra, sa svojih nešto ispod dva gigabajta veličine, nudi osrednji do zanimljiv gameplay koji vapi za doradom, slabu grafiku i pomalo konfuzne menije.

Lansiranje je zakazano za pred kraj 2013 godine, pa se nadamo da je to dovoljno vremena za dizajnere da isprave sve probleme, ispeglaju bagove i ponude igračima ono što oni žele.



Autor: Luka Komarovski

HEARTHSTONE

Heroes of Warcraft

Hearthstone: Heroes of Warcraft je najnovija video igra iz Blizzarda najavljena u martu 2013. godine na Penny Arcade Expo-u. I dok su mnogi očekivali Warcraft 4 ili neki novi MMO, Rob Pardo i ekipa najavili su upravo Hearthstone – digitalnu kartašku igru sa Warcraft herojima u glavnoj ulozi. Samim tim, igra je postavljena u ovaj dobro poznati univerzum a sistem igranja je dobro poznat, mada ne i posebno popularan u našim krajevima.

Prva Blizzard igra za "široke mase"

Svaki od igrača posede svog heroja, kojeg tokom igranja može da poboljšava na raznorazne načine. Susret i borba odvijaju se po jednostavnoj formuli – dva igrača su na suprotstavljenim stranama, a iz svog špila karata izvlače slučajno odabrane karte. One mogu biti vojnici koje potom slaze na bojnom polju, dodatna poboljšanja ili magije koje vaš heroj može da baca. Svaka od karata poseduje potrebnu količinu mane koju zahteva da bi se uspešno aktivirala, potom snagu udarca i količinu zdravlja (ukoliko je u pitanju borac "na tabli") kao i dodatni opis ukoliko karta donosi i nešto specijalno (mogućnost da izvučete još jednu kartu, direktnu pomoć svojim jedinicama, direktno oštećenje protivnika itd). Nadalje, sve se odvija kao što možete i da predpostavite – vi vučete svoje karte, postavljate ih na "talon" i/ili aktivirate neke od njih, pa nakon što završite krug to isto radi i protivnik. U bilo kom trenutku on može napasti



Platforma:
Windows, OS X, iOS

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Blizzard Entertainment

Web:
[Us.battle.net/hearthstone](http://us.battle.net/hearthstone)

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core 2 Duo
RAM: 2GB
HDD: 1GB
Grafika: Trenutno prosečna



vas, vi možete napasti njega a cilj je da protivničkog heroja dovedete na "nula zdravlja" čime pobedujete u susretu. Kao što vidite, igra odstupa od svega što je do sada Blizzard propagirao i Hearthstone predstavlja prvu igru za "široke narodne mase" koju je Blizzard napravio u skorijoj prošlosti, a možda možemo reći čak i od osnivanja.

Svi dobro poznati Warcraft heroji su tu

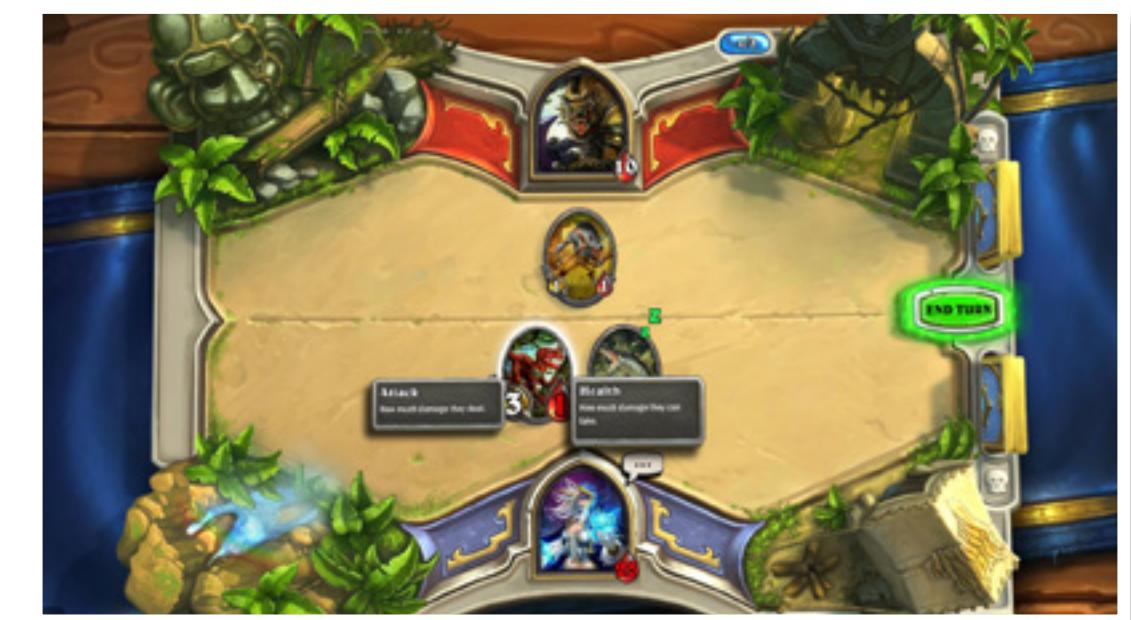
Iz tog razloga ne čudi što se naslov pojavljuje kako za PC tako i za Mac ali i za iOS odnosno iPad, dok će podrška za druge sisteme stići nešto kasnije. Kako se sve odvija relativno sporo i donosi dovoljno prostora za razmišljanje i mozganje o strategiji koju ćete upotrebiti, jasno je da je naslov namenjen kako mlađim uzrastima, tako i njihovim majkama i očevima, ali i Blizzard fanboy-evima. Upravo od svih tih grupa očekuje se i da izdvoje "pokoji dinar" i kupe dodatne booster pack-ove koji će im doneti nove i poboljšane karte i heroje, putem kojih će donekle povećati svoje šanse za pobedu u susretu. Trenutno ne postoje planovi za razmenu karata među igračima, ali će takva opcija sigurno biti ispitana (ukoliko već nije) od strane Blizzarda.

Ujedno i prva velika "mamipara" Blizzarda

Blizzard navodi da će u početku biti oko 300 dostupnih karata kojima se može igrati, uz naravno povećanje kako bude prolazilo vreme. Boosteri se pored kupovine mogu i osvojiti u igri, a pored moda za jednog igrača, najviše se očekuje od 1na1 okršaja putem Battle.net-a kada će se u borbi naći živi protivnici.

Igra inače vrvi od detalja i oni će se pre svega svideti igračima koji su u Warcraft svetu duže vremena, ali će se i oni koji su novajlje dobro zabaviti. Bilo da se radi o zvucima koje igra "ispušta", komentarima likova ili vojske, okolnim dešavanjima ili tome što sve što vidite na ekranu možete da "pipnete" a to izazove neku reakciju, Hearthstone je jednostavno zabavan za igranje. Međutim, treba reći da iako je igranje na PC-ju lagodno i zanimljivo, čini se da je

Blizzardu u glavi ipak pre svega bio iPad jer je igra "kao stvorena" za ovaj uređaj. Jako se lako kontroliše prstom, sve je vidljivo i dostupno, jednostavno – ovaj naslov predstavlja idealnu zabavu u desetak minuta slobodnog vremena koliko imate do početka sledećeg sastanka, u prevozu, na predavanju, velikom odmoru ... gde god.





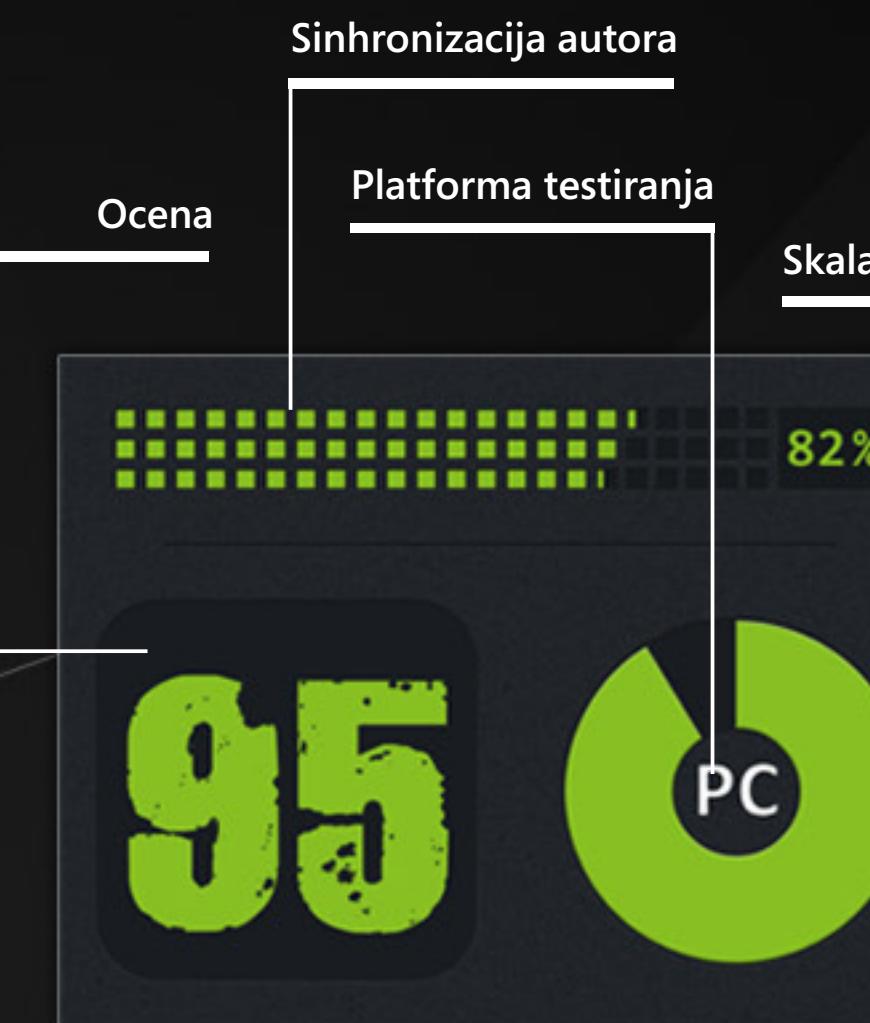
3Dcafe



www.3dcafe.rs

Narodnih heroja 30, 11000 Beograd, 011 2671-887, 011 2695-392

REVIEWS



GRAND THEFT AUTO V

IGRA MESECA

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše sistem ocenjivanja od 1 do 100. Tu je takođe pored opšteg kvaliteta igre i druga strana novčića - sinhronizacija autoru, koja vam govori koliko je dotična igra legla autoru tj. koliko je "njegov fazon". Pa na osnovu te dve informacije možete mnogo bolje proceniti kakva je igra nego samo sa ocenom.

OCENE:

100 do 86

ZELENA ZONA - U pitanju su jako kvalitetne igre koje u najmanju ruku morate probati pa čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

85 do 71

ŽUTA ZONA - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde". Iako su to uglavnom kvalitetne igre, fali im "ono nešto" što bi ih ubacilo u vrhunski kvalitetne naslove.

70 do 51

ORANŽ ZONA - Ovde su u pitanju igre pokolebanog tj. sasvim prosečnog kvaliteta, koje su ni tu - ni tamo. Neke su lošije, neke gore. Naslovi koji su najprostije rečeno - ok ili za ljubitelje određenog žanra.

50 i niže

CRVENA ZONA - Ovo su naslovi ispod-prosečnog kvaliteta, pa čak i ako je u pitanju žanr koji volite. Što je cifra niža ispod 50, to znači da više izbegavate određeni naslov. Naravno, treba sve probati ali igre sa ocenom ispod 50 igrate na sopstvenu odgovornost.



Igru ustupio
COMPUTERLAND

Platforma:
Playstation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Rockstar

Izdavač:
Take-Two Interactive

Web:
<http://www.rockstargames.com/v/>

Cena:
49,99€



GRAND THEFT AUTO V

Ludilo u Los Santos-u

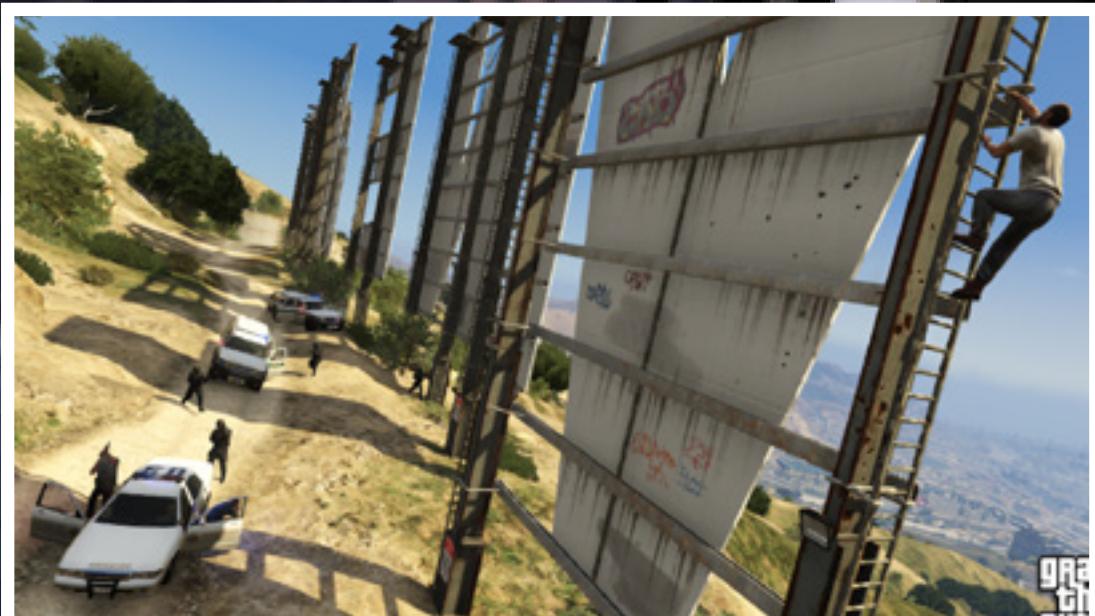
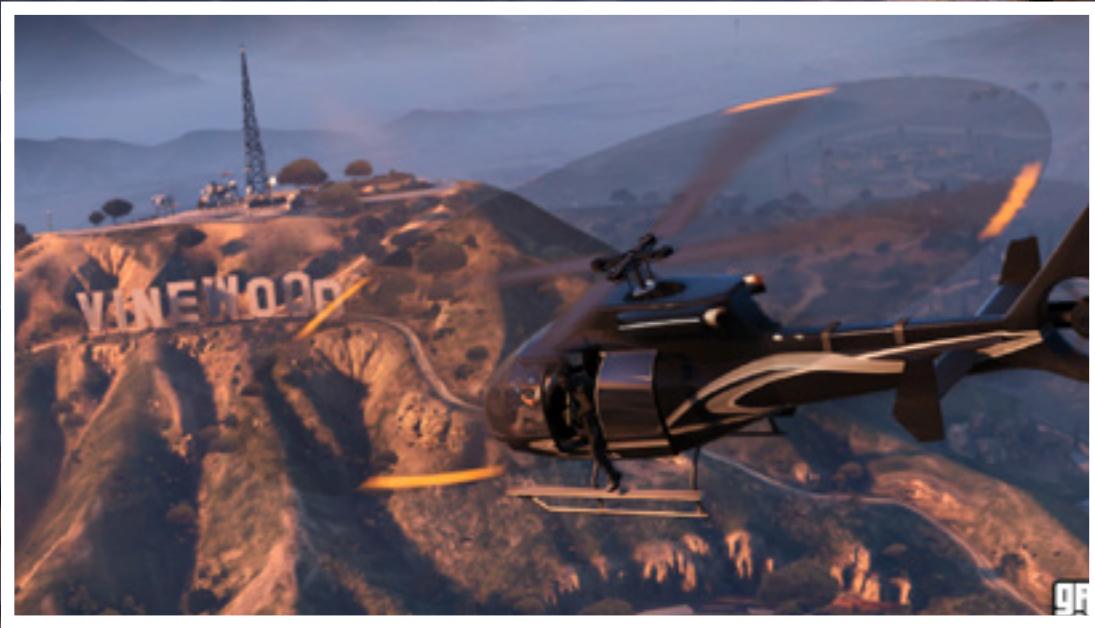
Autor: Aleksandar Ašković

GTA V, šta reći a da nije u superlativu? Rockstar je utrošio 5 godina, 250 miliona dolara i ko zna koliko radnih sati da napravi najbolju open-world igru ikada napravljenu. Mnogi su mislili da su zagrizli preveliki zalogaj ali igra pred nama je dokaz da su uspeli. GTA V nije revolucija već evolucija postojećeg koncepta, gde je razvojni tim pazio na bukvalno svaku sitnicu tokom pravljenja igre bilo da je u pitanju raznovrstan radio program koji traje nekoliko sati ili autentični stil priče kriminalaca.

U sredini ostrva Los Santos nalazi se ogromno veštačko jezero

Radnja igre se odvija u fiktivnom gradu Los Santos-u (kao inspiracija je poslužio Los Angeles). Pored urbanog dela tu su ruralni predeli gde možete naći sve vrste terena od pustinje preko livada i farmi pa sve do stenovitih vrhova. Po okolini grada su strateški razmešteni rančevi, vinogradi, aerodromi, vojne baze, jezera, planine... u stvari što god vam padne na pamet verujte da se nalazi negde u samoj igri.

Glavna priča se vrti oko trojice junaka, Michaela, Trevora i Franklina. Kroz veliki deo igre naša tri ugursuza će se otimati, pljačkati i ubijati po Los Santosu sve do samog kraja. Pored njih imaćemo zadovoljstvo da upoznamo i Lamara,



Frenklinov drugara i wanna-be kriminalaca. Za IT sektor je zadužen Lester, koji će momcima davati sve neophodne informacije vezane za raznorazne kriminalne aktivnosti.

Veliki broj misija je koncipiran oko mogućnosti da menjate lika sa kojim igrate

Za razliku do prošlih igara koje su se uglavnom svodile na odnesi paket sa tačke A na tačku B ili pobi toliko i toliko neprijatelja dizajn misija u GTA V je dramatično bolji zbog mogućnosti da kontrolišete bilo koga od trojice glavnih junaka. Tako misiju možete započeti kao ludi Trevor koji će utrčati vrišteći u protivnike pucajući na sve strane iz svoje sačmarice, onda se prebaciti na Michalea koji će sa svojim snajperom da eliminiše par problematičnih drugara i onda se sa Trevorom prišunjate protivniku iza leđa dok je zauzet borbom sa vaša dva kompanjerosa. Veliki broj misija je koncipiran na ovaj način što znači da ćete često menjati lika sa kojim igrate. Naše junoše takođe imaju i neke specijlance osobine pa tako Trevor može da uspori vreme dok vozi kola što zgodno dođe prilikom bekstva sa mesta zločina, Lester može da poludi a kada se to desi nanosi mnogo više štete sa svojim oružjima dok Michael može da aktivira bullet-time tokom borbe za preciznije headshoot-ove.

Svaka akcija u igri vam donosi određne bonusе

Rekosmo već da su misije sada drugačije skriptovane. Kada momci izaberu metu, Lester im daje spisak stvari koje su potrebne za uspešnu pljačku kao i par mogućih planova. Na igraču je da izabere na koji način će izvršiti pljačku u zavisnosti od svoga stila. Nakon toga sledi sakupljanje informacija ili predmeta koji su vam potrebni i na kraju "posao". Ovaj način izvođenja misija uparen sa konstantnim menjanjem aktivnog karaktera prilično eliminiše monotoniju od koje većinom umeju da boluju ovakve igre. Ukoliko ne želite da se cimate sa glavnom misijom Los Santos nudi

pregršt izazova kriminalcu u usponu. Ulične trke, švercovanje razne robe, pljačke su samo neke od njih ali pored toga tu je i pomaganje papracu da uslika teenage zvezdu koja se seksa sa ostarem producentom ili šlepovanje nepravilno parkiranih kola. Rockstar je nabio toliko sporednih misija, easter egg-ova i ostalih ludosti u GTA V da će vam trebati meseci (manje ako ste zaludni) da ih sve završite. Dovoljno je reći da u igri postoje tri svemirska broda a mapa koja stiže uz collectors edition ima na sebi oznake koje se vide tek pod ultraljubičastim svetlom.

Kola se sada ponašaju mnogo bolje nego u prethodnim igrama

GTA ili ti Grand Theft Auto je oznaka za krađu automobila u Americi što ćete vi raditi non stop. Za razliku do 4 dela GTA V nudi mnogo bolji osećaj tokom vožnje. U četvrtom delu ste više pokušavali da kontrolišete kola nego što ste sa njima upravljali. Ovaj pojednostavljeni osećaj vam omogućava da izvodite prave bravure tokom vožnje i samo dodaje na kvalitetu igranja.

U igri postoji ogromna količina implementiranih vozila od motocikla, quad-ova, običnih kola pa sve do raznih vrsta helikoptera i borbenih aviona. Svako vozilo se specifično ponaša u zavisnosti od težine i terena po kome se kreće pa tako motor i kamion neće isto reagovati na vaše komande. Glavna alatka u kriminalnom zanatu je oružje. Našim momcima je na raspolaganju nekoliko desetina različitih komada od običnih pištolja, preko automatskih pušaka pa sve do bacača granata i ručnog minigun-a. Svako od oružja se može modifikovati sa dodacima kao što su optički ili laserski nišan, prigušivač i tako dalje.

Muzička podloga je fantastična

S obzirom na to da su Xbox 360 i PS3 već dugo vremena prisutne, programerima nije bilo teško da izvuku maksimum iz njih. Grafika je odlična, animacija fantastična, jedino su teksture malo slabije za nekoga ko je navikao na PC igre. Ali

s obzirom na brzinu same akcije nećete imati vremena da primetite takve sitnice. Zvučna komponenta je ono što ovu igru odvaja od sličnih naslova. Glasovna gluma je apsolutno fantastična a količina audio fajlova u igri je neverovatna. Dok vozite kola možete slušati nekoliko desetina različitih radio-programa sa sve parodijama od reklama.

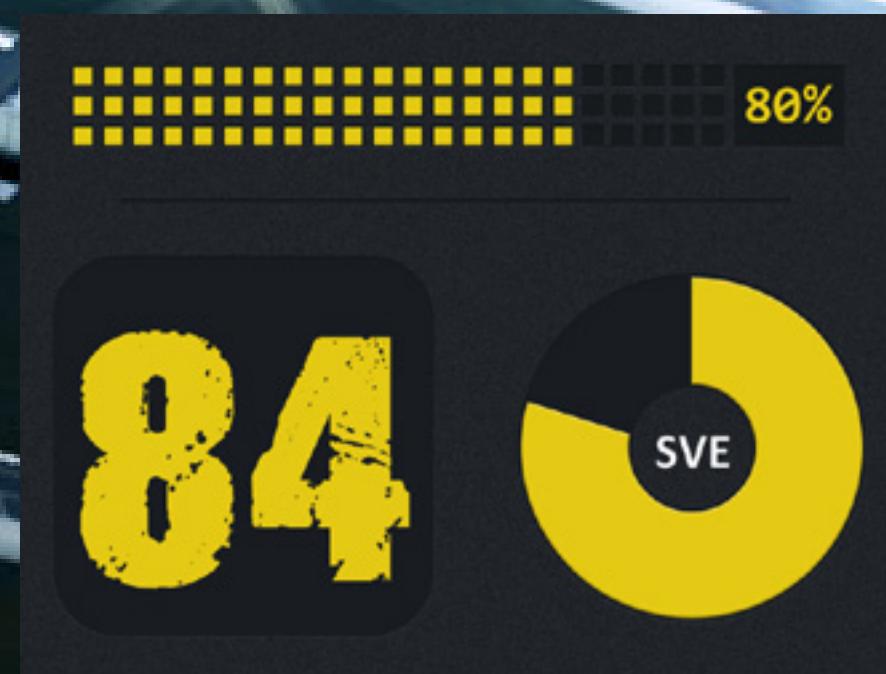
Kroz celu igru provejava satirična kritika modernog američkog društva.

GTA V sigurno spada u najambiciozniju open-world igru ikada napravljenu. Igra vam pruža toliko različitih mogućnosti da se povremeno osetite zatrpani opcijama. Priča koja prati doživljaje naša 3 junaka je prilično kvalitetna sve do samog kraja ili pravilnije bi bilo reći krajeva. GTA V vam nudi tri različita kraja igre koji nisu tako spektakularni kao što smo očekivali.

Kada se podvuče crta, sumnje nema da je GTA V sigurno jedna od najboljih igara ikada napravljena. Rockstar je postavio domaći zadatak svim razvojnim studijima i ne verujemo da će neko brzo uspeti da ih nadmaši.



FIFA 14 VS PES 2014



Platforma:
Skoro sve postojeće



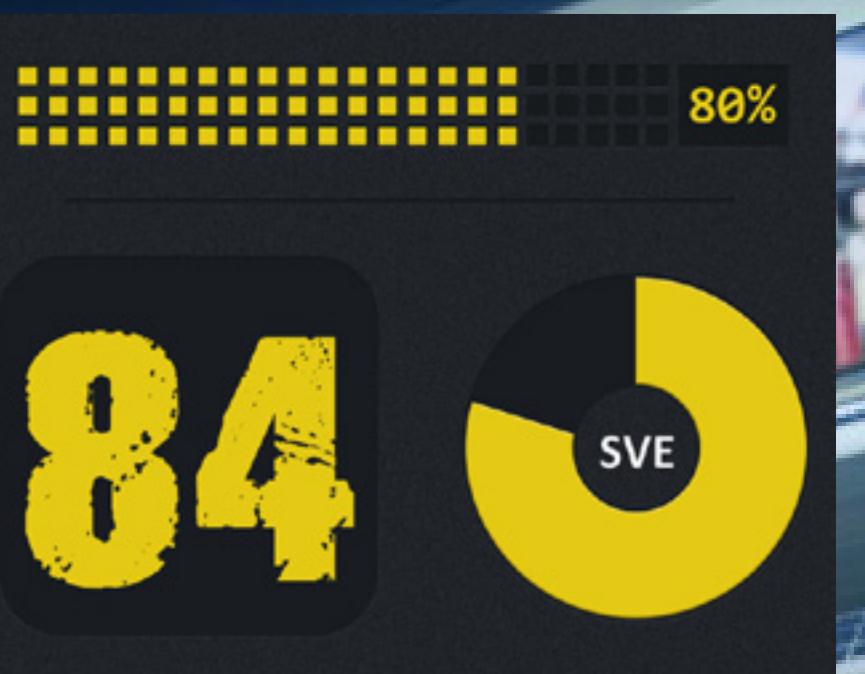
Razvojni tim:
EA Canada

Izdavač:
www.easports.com/fifa

Domaći distributer:
ExtremeCC

Web:
Pes.konami.com

Preporučena konfiguracija:
Intel core i5, 4GB RAM, novija grafička kartica, HDD 8GB



Platforma:
Skoro sve postojeće



Razvojni tim:
PES Productions

Izdavač:
Konami



Domaći distributer:
ExtremeCC

Web:
Pes.konami.com

Preporučena konfiguracija:
Core 2 Duo E6305, 2GB RAM, novija grafička kartica, HDD 8.5GB

Kao i svake godine do sada, Electronic Arts izdaje novu verziju svoje FIFE i to manje više za svaku dobro poznatu platformu koja postoji. I baš kao što su radili i svojevremeno i ovoga puta postoje neke razlike. Xbox 360, PS3, PC su varijante sa Imact engine-om, dok će PS4 i Xbox One verzija izaći do kraja godine koristeći Ignite engine. Isto tako, varijante za Wii, 3DS, PS2, PSP i Vita platforme koriste stariji engine i poseduju mogućnosti i opcije iz prethodnih generacija. Ignite koji pokreće varijantu igre za Xbox One i PS4 ne samo da donosi novitete po pitanju grafike već i gameplay promene kao što je "ljudska inteligencija", opcija koja bi trebalo da računaru omogući da razmišlja kao čovek. Znamo da je to nemoguće, makar još neko vreme, ali EA najavljuje da će ta opcija uz "True Player Motion" dovesti do toga da FIFA 14 na konzolama naredne generacije izgleda kao da gledate prenos neke fudbalske utakmice. Iako je u početku najavljen, port Ignite Engine FIFA 14 za PC ipak neće ugledati svetlost dana.

Kada govorimo o licencama, dobro je poznato da EA ne štedi. Licenciran je 21 klub iz Brazilia, 14 iz Čiela, potom klubovi iz Argentine i Kolumbije. Brazilska reprezentacija iznova je sastavni deo igre iz koje je "ispala" još nakon FIFA 10. Ubačeni su i Poljaci kao i Vels. Kao što smo pomenuli još prilikom izveštaja sa GamesCom-a, FIFA 14 za Xbox One poseduje ekskluzivnu opciju nazvanu "Ultimate Team", gde igrač dobija ekskluzivne sadržaje ali i može da formira svoj unikatni tim legendi sastavljen od fudbalera poput Pelea, Bergkampa, Mateusa i slično. Kod stadiona, licencirano ih je preko 30 (uz ukupan broj od 60) a veliki povratak napravili su španski stadioni kojih nije bilo u FIFA 13, a ove godine ih pak nema u Pro Evolution Soccer 2014.

Naslovno lice FIFE za ovu godinu je ponovo Lionel Messi. Kao što je to praksa u poslednjih par godina, određene teritorije imaju uz Mesija i neku od lokalnih fudbalskih zvezda. EA je pripremio i mogućnost custom covera, pa ako ste fan određenog tima proverite da li postoji verzija i baš za vaš tim.

FIFA 14 VS PES 2014



Pro Evolution Soccer 2014, poznat i kao PES 2014 i Winning Eleven 2014 (na teritoriji Japana i Južne Koreje) najnoviji je deo PES serijala čija najava iz marta meseca nije iznenadila nikoga. Igru pokreće modifikovani Fox engine i izašla je u prodaju 19. oktobra na teritoriji starog kontinenta. Kao i dugi niz godina do sada, UEFA liga šampiona, UEFA liga Evrope i UEFA Super Cup su licencirani u potpunosti a noviteti među licencama su AFC Championships League, argentinska i čileanska liga, potom Copa Sudamericana, Recopa Sudamericana uz dodatke arapskih i argentinskih komentatora.

Igru pokreće Fox Engine, inače kreiran od strane Kojima Productions koji će ga, pogodili ste, koristiti i za potrebe jedne potpuno drugačije igre, novog Metal Gear Solida. Novi engine donosi i neke nove mogućnosti, poput Havok podrške, odnosno realističnog ponašanja likova i lopte u skladu sa zakonima fizike u realnom svetu. To znači da će likovi u skladu sa sopstvenom masom, težinom, brzinom i fizičkim izgledom imati različite karakteristike prilikom trčanja, sudaranja, padanja, uklizavanja i tako dalje.

Ovo donekle opisuje i filozofiju kojom je Konami pristupio pravljenju novog PES-a. Sve je podređeno fizici i realističnom ponašanju lopte. Kako se ona ponaša na travi, kako će reagovati kada na nju naleti igrač, kako će taj igrač odigrati ukoliko se sudari sa protivnikom i sve ono što fudbal čini tako nepredvidivim. Zanimljivo je i to da sada ponašanje publike utiče na to kako se ponaša i tim na terenu, a slično je i sa saigračima – ukoliko jedan od igrača uradi nešto izvanredno, to će podići moral ostatku ekipe. Isto tako, saigrači će bodriti svog saborca koji se nije najbolje snašao u nekoj situaciji.

Sistem koji je predstavljen u PES 2013, PlayerID, našao je na dobar odziv publike pa se nalazi i u nastavku – oko preko 70 najpoznatijih fudbalera sveta "preneseno" je u PES sa svim svojim potezima, načinom trčanja, izgledom, ponašanjem i mentalnim sklopom.

A da li je bolja FIFA ili PES?

FIFA14:

Baltam0s: „Fifa je sada dosta sporija. Meni se ovo mnogo više sviđa, konačno ne zavisi sve od brzine i L1 + trougao. Ima smisla igrati polako, po zemlji, graditi akciju...“

SteXmaN: „Dobra je. Kretanje popravljeno, usporili je, grafički je ista, dodali par animacija. Posle "nekoliko" partija tek sad vidim da je izgubljena kontrola nad igračima. U 13 je bilo perfektno, ovde previše bacaju loptu ispred sebe.“

Dobra je stvar kad hoćeš da izbaciš nekoga i mnogo je lakše ali kontrola lopte u mestu je nemoguća, jednostavno odbrambeni uleti i zagradi je.“

Stefanm: „Downloadovao i instalirao danas FIFU14 i mogu reći da je odlična igra zaista :) Teža je kretrnja u odnosu na 13-icu i kontrolisanje lopte pogotovo prilikom sprinta :)

Uglavnom, dopada mi se 14-ica jer je realnija i bolja je grafička u odnosu na starije verzije“.

Exp: „Za iOS odlična, jos je Free (otkljucava se kick off, manager kode i turniri). Fluidan gejmpajl kao i uvek, malo sporija nego 13 i dosta laksi Ultimate team ove godine.“

Jasamnepismen: „Igrao sam juche ceo dan. Ili ja ne umem da hodam ili su oni napravili preteshko kontrolisanje lopte. Presporo se okrecem sa loptom i bukvalno svaki kontakt sa protivnikom gubim. Verovatno treba da se naviknem, al' ovo za sada je bash pakao“.

Ove godine smo odlučili da uradimo nešto drugačije i ponudimo to pitanje velikim fanovima obe ove igre. Prikupili smo njihove komentare sa našeg KlanRUR foruma i delimo ih sa vama, pa ćete tako na najbolji mogući način i iz prve ruke saznati koja je igra za vas.

PES:

SteXmaN: „Ima mana ali kada se da gol stvarno predobar osjecaj jer bas treba mnogo truda. Odbrana se kreće savršeno, na Professional sam bacao dok se ne uštelim jer mora sve da se uči ispočetka, a trening je dobro odradjen. Driblanje mi je prirodno, ono što zamislim to igrač i odradi. Uglavnom, skill based game, treba mnogo vezbe.“

Milanche: „Igra mi izgleda preočajno... Grafički, pre svega, sad za gameplay nisam još dovoljno igrao, mada meni, osim toga što je nešto "malo drugačije", ništa ne deluje suštinski promenjeno i unapređeno...“

Ne mogu da jebeno verujem da još uvek moram da prođem kroz 6 podmenija dok dođem do Button Configuration, stavke koju na početku meča 80% igrača mora da proveri i podesi...“

Baltam0s: „Odziv kod komandi je uzasan, igra vas zarobi u animacije i nemocni ste dok ne odluči da završi sa tim. AI igrača u odbrani kod through pašova je i dalje kriminalan, golmani su očaj...“

Trn: „Meni su šutevi komedija, svaki šut mi je nekako isti, iz daljine svaku golman uhvati živu...“

Ivan~: „Meni je ovaj pes očajan. Gameplay, a pogotovo grafička. Onaj advance through pass je s*anje, set piece-ovi su s*anje. Mislim da ću lagano preskočiti ovaj pes.“



A da vi je bolja FIFA ili PES?

3:00 MSR 0-0 TYS



SHMEKER: „PES 2014 = Tuga, ukratko receno :D

Da sam znao da će biti ovakav fudbal ne bih u životu otvorio temu :D“

High11: „jeste, i ja sam razočaran grafikom. meni su podeljena osećanja sviđa mi se kretnja igrača, sviđa mi se odbrana, možeš mnogo pametnije da uklizavaš na pasove kao pre par verzija i da prekidaš napad, ali mi se ne sviđa grafika koja je očajna, meniji i sve ostalo vezano sa vizuelnim. Ipak, igraće se, kao i svaki do sada“

Vlada_ : „Igrao sam do sad jedno 5h na ps3 i uspeo sam da primetim sledeće..... Golmani su gori nego ikad...u 12ici su bili zivi uzas, u 13ici su ih popravili prilicno, ali ovo sto su sad napravili je blagi uzas...ponasaju se toliko retardirano da to nije realno...nekad se pozicioniraju totalno pogresno, ostavljaju ogroman ugao, ponasaju se kao pijani, primaju gomilu random golova kad lopta ide direktno u njih, a malo je reci da to izgleda komično....igram na semi assisted i nikako ne mogu da 'tecnico' menjam igrače u toku protivnickog napada zbog primetnog laga tako da uvek kasnim za delic sekunde i nikad nisam na vreme tamo gde bih htio, sto mi se naravno ranije nije desavalo nikad...igraci random prave veliki visak koraka kada ne drzim sprint, tako da mi se desi da sam 1v1 sa golmanom i pritisnem sut a on predje jos 3m i tek onda krene da sutne sto je dovoljno da failuje jer je na 1cm od golmana...“

Igracu jos pa cu vec videti vremenom, ali bice zajebano, oba puta sam se nervirao vec posle pola h igre...“

M4rcko: „Kretanje , animacije , totalno ok , golmani

Ove godine smo odlučili da uradimo nešto drugačije i ponudimo to pitanje velikim fanovima obe ove igre. Prikupili smo njihove komentare sa našeg KlanRUR foruma i delimo ih sa vama, pa ćete tako na najbolji mogući način i iz prve ruke saznati koja je igra za vas.

ubagovani (nekad odbrane cudo , ali nekad lopta ide pravo u njih on je sam odbije u gol) grafika , pre svega terena očajna ,kao da je neko dete bojilo temperama ...“

uNkindTJM: „Ja necu mnogo da pisem sta mi se svijda a sta ne, definitivno je pes u mojim ocima izgubio onu draz koju je nekad imao...“

Atelas: „ Igrao sam sa jednim likom, zali se kako ne moze dupli pas lepo da odigra kao ranije, da onako sve iz prve ide nego kao da mu laguje, ne zele igraci da ga slusaju. Pa onda uspe neko od nas da odigra kako je zamislio a drugi pita "pa kako si to uradio sada?" = znaci samo treba da se provali, naviknes, uigras.

Ima vise stvari koje mi se svidaju nego koje mi se ne svidaju. Moracu jos da igram pa cu malo detaljnije napisati. Evo nekoliko negativnih stvari koje ne vidim da mogu da se promene tako sto cu igrati malo vise i naviknuti se.

STVAR KOD KOJE SAM SE JAKO IZNERVIRAO JE GRAFIKA. Ja prosto ne mogu da verujem? Ovo je u rangu 2005. Sta su oni uradili ja ne mogu da verujem. Bukvalno mi na trenutak bude zao sto sam je kupio, sto mozda nisam pokusao ove godine sa fifom. Prvi pes posle ne znam koliko godina da ja ne mogu igraca da raspoznam? Pa meni u prethodnim pesovima nije bilo ni potrebno da mi pise kog igrača vodim, sve se lepo videlo. Zabaleta lik ima dugacku crnu kosu, sta je ono? (on mi dao gol sada pa ga zato spominjem) Ono sa isprekidanim tackicama prilikom izvodjenja slobodnih udaraca/kornera - UZAS, znam da moze da se skloni ali UZAS.“

**1Gb/s BANDWIDTH
0-20ms
OSETITE RAZLIKU!**

**COUNTER-STRIKE
EPS
1000FPS**



**Authorized
Provider**

begrad.com
GAME SERVER PROVIDER

gamer.beograd.com
gamehosting@beograd.com
gamer@beograd.com

Autor: Aleksandar Ašković

TOTAL WAR: ROME II

Alea iacta est

O Cezare, Gali su nam opet uništili dve legije kod Galicije, svi legionari su demoralisani, niko ne sme na njih... a i dalje se rugaju tvom lovom vencu. Iako ova rečenica izgleda kao da je izvučena iz nekog stripa o Asteriks i Obeliksu (da, da omiljen mi je Obeliks naravno) veoma lako vam se ova situacija može desiti i vama u najnovijoj igri iz Total War serijala Rome 2.

Prvo malo istorije za vas bubuljičave klince koji niste ni bili u planu kada sam ja vodio Tokugava klan po Hokaidu (ili tako nešto, davno beše...). Ovaj serijal je svoj život započeo pre ravno 13 godina kada je izašla prva igra Shogun: Total War. Nakon toga Creative Assembly je menjao epohe, dodavao nove opcije ali igra je u svojoj biti ostala ista. Potezna strategija koja se odigrava na velikoj mapi sa RTS delovima kada se vaša vojska sukobi sa protivničkom. Naravno bilo je bug-ova i problema ali to je za očekivati s obzirom na kompleksnost same igre koja je obračunavala neverovatan niz faktora.

Veliki broj igrivih frakcija vas stavlja na slatke muke koga izabrati

Total War: Rome 2 vas po drugi put (ah tome služi ono dva u naslovu) stavlja u čizme vojskovođe, patricija ili varvara koji želi da pokori antički svet. A verujte nam na reč to neće biti lako. U igri postoji osam igrivih frakcija i oko 20-tak koje nemožete kontrolisati (i zbog kojih ćete ponekad prolivati krvave suze). Po običaju svaka frakcija ima neki svoj početni bonus koji treba da joj olakša osvajanje pa recimo Rimljani



100%

85

PC

- ✓ Fantastičan spoj potezne i strategije u relatom vremenu
- ✓ Neverovatna kompleksnost
- ✓ Odlična RTS komponenta
- ✗ Veliki broj grafičkih bug-ova
- ✗ Tempo igranja nije konstantan
- ✗ AI protivnika je i dalje problematičan



Platforma:

PC

Razvojni tim:
Creative Assembly

Izdavač:
Sega

Web:

http://www.totalwar.com/en_us/rome2

Preporučena konfiguracija:

OS: Win 7

CPU: Intel Core i5

RAM: 4GB

HDD: 35 GB

Grafika: Direct X 11 grafička kartica sa 1 GB RAM-a



imaju odličnu vojsku koja je pre svega veoma disciplinovana (što znači da će mnogo teže paničiti i bežati sa bojišta) dok sa druge strane Kartagenjani (Carthago delenda est) imaju odličnu mornaricu, što donosi velike bonusne samo u pomorskim bitkama već i u trgovini.

Jednom kada odaberete frakciju vreme je da krenete u veliku kampanju koja traje 300 godina (mada možete da nastavite da igrate i nakon tog vremena). Prva osvajanja su mačiji kašalj ali kako budete širili teritorije tako ćete sve više biti u problemu. Razloga za to ima nekoliko. Prvi je ograničeni broj vojskovođa pa samim tim i armija (bilo kopnenih bilo pomorskih) na raspolažanju. To znači da ćete stalno trčati sa kraja na kraj carstva u pokušaju da ugušite pobune ili se odbranite od napada varvara. Drugi je korisnički interfejs koji nije baš najbolje urađen pa ćete često morati da klikćete kroz njega više nego što bi trebalo. Sa druge strane dok se armije kreću nećete imati puno posla osim da kliknete dalje tako da će se periodi dosade smenjivati sa periodima frenetične akcije.

Kampanja traje 300 godina ali možete je nastaviti i nakon tog roka

Da bi ste mogli da podržite vaše armije i snabdevate ih odgovarajućim jedinicama morate imati balansiranu ekonomiju. Ovde je Creative Assembly povukao nekoliko dobrih poteza i prilično pojednostavio rukovođenje gradovima unutar jedne provincije. Sada ne morate podešavati svaki grad posebno već možete određivati neke parametre na nivou cele pokrajine. Sa druge strane morate biti oprezni šta ćete gde sagraditi jer sada gradovi imaju ograničen broj slotova za zgrade.

Kada se vaša i neprijateljska armija susretnu na velikoj mapi igra vam daje izbor da li želite da rešite sukob automatski ili da VI lično povedete vaše junake u boj. AI nije preterano pametna pa vam ne preporučujemo automatsko rešavanje sukoba osim ukoliko niste dramatično nadmoćni.

RTS deo Total War: Rome 2 je po običaju fantastičan.

Jedinice su vrlo detaljno renderovane a svaka bitka je pravi praznik za oči. Nažalost AI kompjutera ostaje i dalje rak rana ove odlične igre. Ispravljene su neki od ranijih propusta (bilo je lako navući AI da napusti defanzivnu poziciju i pojuri maleni odred vaših vojnika i tako se recimo izloži bočnom udaru od strane cele vaše armije) ali AI i dalje ne ume da pravilno proceni situaciju. Često ostaje ušančena dok je vi posipate strelama ili ne promeni formaciju na vreme.

Podizanje nivoa težine pomaže ali tada smo imali osećaj da AI nije pametnija nego da su protivnički vojnici otporniji od naših.

Gradovi imaju ograničeni broj slotova pa morate unapred planirati koje građevine želite da izgradite

Najteže bitke su naravno opsade gradova i borbe na rekama gde ima samo jedan most ili gaz preko iste. Tu stvarno morate maestralno voditi vaše jedinice jer im se često desi da izgube koordinaciju na uskim prostorima kao što su gradske ulice. Kako vaše armije pobeduju tako će skupiti više iskustva i napredovati u nekim veštinama. Creative Assembly je verovatno namerno ograničio taj napredak da ne biste previše brzo napredovali u samoj igri ali i dalje će vam biti smešno kada vas savetnik pita nakon serije od 10 ili 15 pobjeda dali želite da unapredite neku klasu za recimo 3-4 %. Pored toga vojska može da poseduje određeni stav koji joj donosi razne bonuse. Tako recimo „Forced march“ joj omogućava brže kretanje preko strateške mape ali je više umara i utiče na moral za vreme bitke.

Sa porastom nivoa težine rastu i problemi a oni većinom dolaze od vaših građana (ne možeš ih umiriti a ni pobiti šteta.). Takođe protivnici će ponekad prilično ne rezonski napadati bez imalo izgleda na uspeh. Diplomatija je oduvek bila čudna u Total War igrama pa ni Rome 2 nije izuzetak. Sa restrikcijama koja vam igra nameće diplomatija je još bitnija ali takođe izvor velikih frustracija. Neke frakcije će vam se prikloniti bez ikakvog problema dok će neke tvrdoglavko





odupirati van svih razumnih granica. Pacifikacija pokorenog stanovništva će vam biti primarna razbibriga a najbolje je to uraditi kroz kulturnu i religijsku indoktrinaciju.

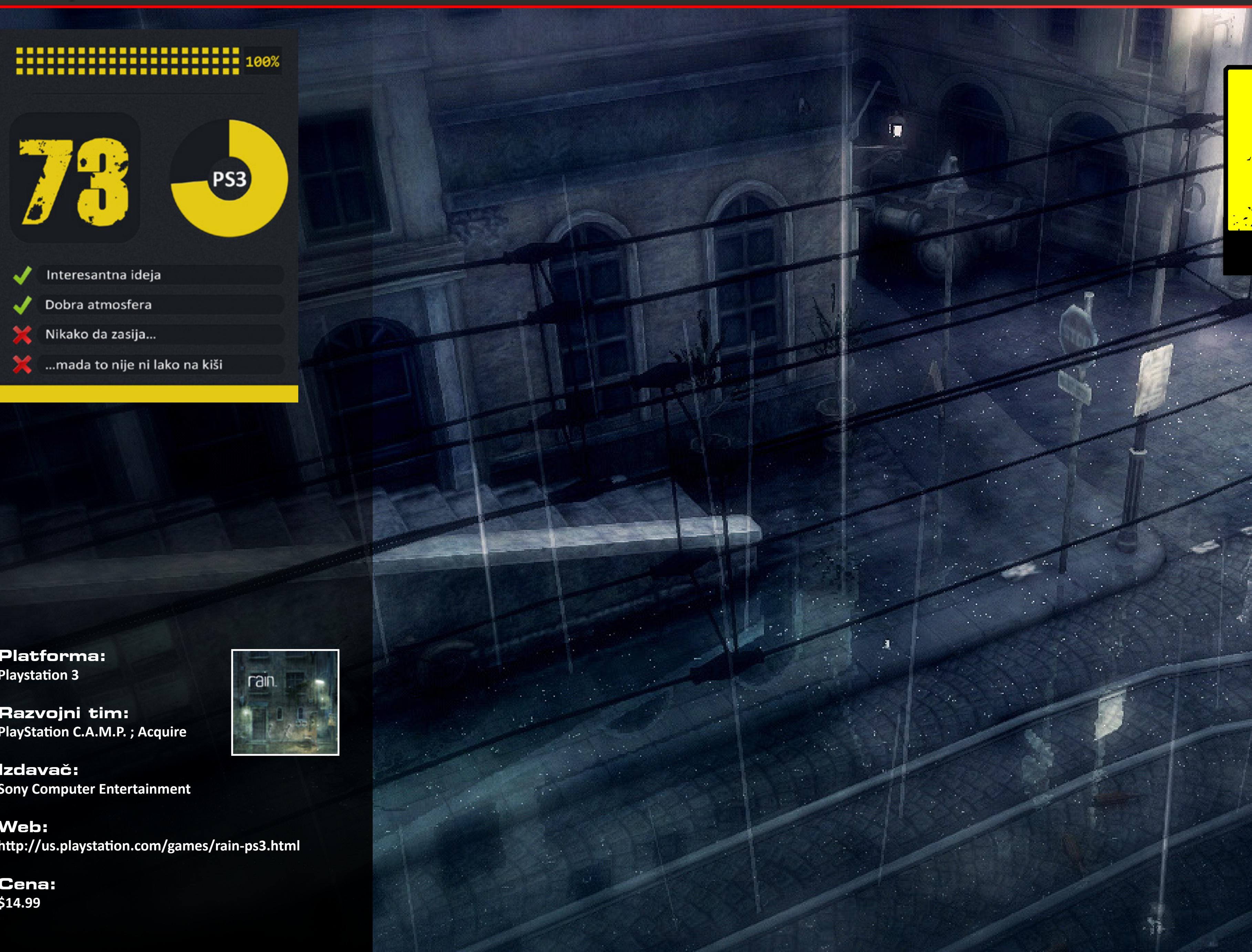
AI protivnika je poboljan ali i dalje ima određenih problema

Kada se pojavila prva igra u ovom serijalu grafika je bila ocenjena kao vrhunska, neverovatna, epska, neviđena itd.. Nažalost grafički engine upotrebljen u Rome 2 pokazuje svoje godine pa teksture deluju prilično isprano i bezbojno što umanjuje celokupan utisak o samoj igri. Zvučna podloga je po običaju odlična i na nju nemamo velike zamerke.

Za kraj umesto zaključka bug-ovi. Čim je izašao Rome 2 istog dana je izdati i patch koji je ispravio dosta grafičkih problema i doneo neka poboljšanja vezan za AI. Nažalost i dalje je prisutan veliki broj problema čega je svestan i Creative Assembly što se vidi iz njihove izjave da će nastaviti da peglaju igru redovnim update-ovima narednih godinu dana.

Total War: Rome 2 je kvalitetna igra i pored svih svojih problema a s obzirom da u ovom žanru nema puno konkurenčije vredi je instalirati, pogotovo sada nakon nekoliko update-ova.





73



100%

- ✓ Interesantna ideja
- ✓ Dobra atmosfera
- ✗ Nikako da zasija...
- ✗ ...mada to nije ni lako na kiši

Platforma:
Playstation 3



Razvojni tim:
PlayStation C.A.M.P. ; Acquire

Izdavač:
Sony Computer Entertainment

Web:
<http://us.playstation.com/games/rain-ps3.html>

Cena:
\$14.99

Autor: Bojan Jovanović

RAIN

Kap, kap, kap...

M oramo da odamo priznanje Sony Computer Entertainment-u. Iako trka da Microsoftom nije posustajala u toku cele još uvek aktuelne konzolne generacije kada su u pitanju veliki AAA naslovi, Sony je u jednoj oblasti u odnosu na svog glavnog konkurenta ponudio zaista neizmerno više. Možda nemamo tačan pojam pod koji bi svrstali Journey, Flower, Flow, Unfinished Swan, Tokyo Jungle, Echochrome i druge slične igre. Recimo da se radi o igrama koje sa indie naslovima dele neke od njihovih najboljih karakteristika kao što su kreativnost, smelost i inovativnost a opet, finansira ih i izdaje jedan od najvećih izdavača na svetu. Sony je kao first party developer zaista pokazao svoju posećenost ovom pristupu, svideli se vama ovi konkretni naslovi i ili ne. Sada je pred nama poslednja u nizu igara koja u potpunosti može da se svrsta u ovu kategoriju. Novi naslov japanskog SCE ogranka sa kratkim i savršeno deskriptivnim nazivom - Rain.

Odmah na samom startu, ova igra će vam tačno dati do znanja kakav tip iskustva vas čeka do samog kraja. Rain počinje sa kratkim uvodom u kome je iz pomoć slika u najkraćim mogućim crtama postavljena osnova za ceo setting. Naš glavni junak - dečak, nakon što je ugledao siluetu devojčice na kiši, kreće da je prati i odmah zatim postaje i sam nevidljiv. Stvorenja koja su u poteri za devojčicom sada progone i njega dok on pokušava da je sustigne. Klasična boy meets girl premlsa, smeštena u



potpuno minimalistički setting gde je vašoj mašti prepušteno ne da popni određene praznine, već da kreira gotovo celu sliku o svemu. Igra ovaj pristup očekivano zadržava do samog kraja i vaš doživljaj neće biti dirigovan već u mnogome zavisi od vas samih. Rain je još jedna od onih igara koja je zamišljena pre svega da funkcioniše kao celokupno iskustvo a ne kao skup pojedinačnih dobroih ili loših delova.

Vaš lik je vidljiv samo dok je na kiši

Dakle kao što smo već napomenuli, naš glavni junak ali i sva ostala stvorenja u ovom čudnom i odasve kišovitom svetu su nevidljivi. Jedini način na koji ih možete raspozнати je kada se njihove siluete oslikavaju na kiši, koje na svu sreću u ovoj igri ne ponostaje. Kada se nađe na mestu iznad koga se ne nalazi otvoreno nebo, poziciju našeg junaka će jedno kratko vreme odavati tragovi njegovih stopala a vrlo brzo ni to. Ovde moramo da istaknemo da koliko god ovo bila suštinska karakteristika ove igre, momenat kada ste skroz nevidljivi zaista može da bude pomalo naporan prilikom igranja. Da, jasno nam je da to jednostavno mora tako da bude i da jeste tako zamišljeno, ali želimo da istaknemo da će deo vašeg iskustva sa ovom igrom biti i to.

Igra je suštinski bazirana na linearnoj progresiji kroz kratke odvojene sekcije. Koristeći okruženja i nevidljivost vašeg lika, rešavaćete zagonetke koje se u ovoj igri svode na nadmudrivanje neprijateljski nastrojenih stvorenja. Kamera u igri je fiksirana i nad njom nemate kontrolu. Ovo još više doprinosi gore pomenutom utisku prelaska iz jedne odvojene sekcije u drugu. Igra jeste podeljena na chapter-e ali je i u okviru njih vrlo jasna razlika između sekcija od jednog checkpoint-a do drugog. Što se tiče kontrola, levi analog stick se koristi za kretanje a tu su još i dugmići za skok, malo brže trčanje i interakciju. Odmah treba istaći da iako ovo možda zvuči dovoljno i za platformske elemente, oni su svedeni na apsolutni minimum. Rain nije igra brzih refleksa. Ukoliko vas spazi neko od stvorenja kada to



ne bi trebalo, to je sasvim jasan znak da ćete u narednih par sekundi biti savladani i vraćeni na checkpoint. Dečak osim nevidljivosti i manipulacijama okruženjem nema ništa na raspolaganju čime bi mogao da izađe na kraj sa neprijateljima. Sve vreme morate biti izuzetno pažljivi i pedantni. Stvorenja su u stanju i da vas čuju ukoliko pravite buku kada se krećete po barama ili da vide tragove blata koji ostaju za vašim stopalima. Sve ovo naravno možete koristiti i u svoju korist. Određene stvari iz okruženja mogu da ubiju čudovišta (recimo nadstrešnica koja će im pasti na glavu) a na vama je da ih naterate da vas prate tačno do datog mesta.

Minimalistički pristup priči, gameplay-u, okruženjima, muzici...

Dečak i devojčica su nemi protagonisti. Neka vrsta storytelling-a se odvija u vidu natpisa koji se konstantno pojavljuju na ekranu. Ovde moramo da primetimo da je ovaj vizuelni stil pre svega pravljen za japanski jezik gde vizuelno podjednako dobro funkcioniše vodoravno i horizontalno ispisani tekst. Kada se ovaj pristup primeni na engleski jezik i abecedu, dobijate pomalo čudan efekat gde veliki ukoso ispisani tekst na primer ponekad i ne izgleda baš najbolje. Kada smo kod vizuelnog utiska, on je takođe prožet minimalizmom. Okruženja su inspirisana izgledom evropskih gradova iz 20-og veka. Kiša je naravno dominantni i sve prisutni faktor u celoj igri pa i u ovom segmentu. Fiksirana kamera takođe doprinosi umetničkom utisku mada moramo da kažemo i da nam okruženja ponekad deluju i nekako siromašno i možda i previše monotono.

Što se tiče zvučne podloge ona je niskog tempa, skoro isključivo bazirana na klaviru. Zajedno sa vizuelnom, doprinosi tom jakom utisku melanolije, nešto što je za ovu igru definišući momenat. Developeri su očigledno pre svega želeli da ostave što snažniji takav utisak i cela igra kao da je vizuelna novela u službi toga. Inspiracija su takođe

bile i noćne more male dece, čudovišta, usamljenost i bespomoćnost uz pomenuti boy meets girl momenat.

Dobra igra za ovo doba godine

Igra nije preterano dugačka i usuđujemo se da kažemo da je to plus u ovom slučaju. Za razliku od standardnog pristupa video igara gde se na količinu sadržaja uvek gleda iz ugla - što više to bolje, ovde to svakako nije slučaj. Igra će funkcionišati kao iskustvo od dve do tri sesije igranja. Biceste uvučeni u ovaj svet i opijeni njegovom atmosferom (hopefully) ali je on i takve prirode da jedino može da prija u maloj dozi. Rain nije igra kojoj ćete se vraćati. Doživećete je prvi put (nadamo se celu) pa onda eventualno sledeći kada vam se baš sklope neke kockice i budete raspoloženi ponovo za tako nešto. Ukoliko ste igrali Journey onda znate tačno na šta mislimo. Ovakve igre u ovom smislu podsećaju na pristup koji imamo sa filmovima. Koliko vremena vam prođe da bi neki film pogledali po drugi put? Često film i ne gledate dvaput. E pa slično je i sa igrom kakva je Rain. Ako vas je privukla atmosferom, možda se toj atmosferi nekada i vratite. Rain-u kao video igri definitivno nećete jer ona i nije prava video igra u tom smislu.

I za kraj moramo da kažemo da igra nekako do samog kraja nije uspela na nas potpuno kupu. Iako nam je sve vreme bilo jasno kojim adutima developeri želite da nas pridobiju, nekako smo stalno imali utisak da nas stave na pravi kolosek ali onda posle toga sam put ne bude onakav kakav bi mogao da bude. Rain je igra koja zaslžuje pažnju i ima šta da ponudi ali je ipak daleko od kultnih igara poput ICO-a, koji je sa vrlo sličnom postavkom uspeo da ostavi neizmerno jači utisak. Ipak i pred toga Rain bismo preporučili poklonicima ovog žanra. Igra takođe za nas koji živimo na delu planete gde je upravo počela jesen ima i taj jedan specijalan (rekli bi i vrlo značajan) kvalitet. I dalje naša preporuka ali na žalost ne toliko velika koliko nam se u početku činilo da će biti.

Autor: Luka Komarovski

Dead or Alive 5 Ultimate

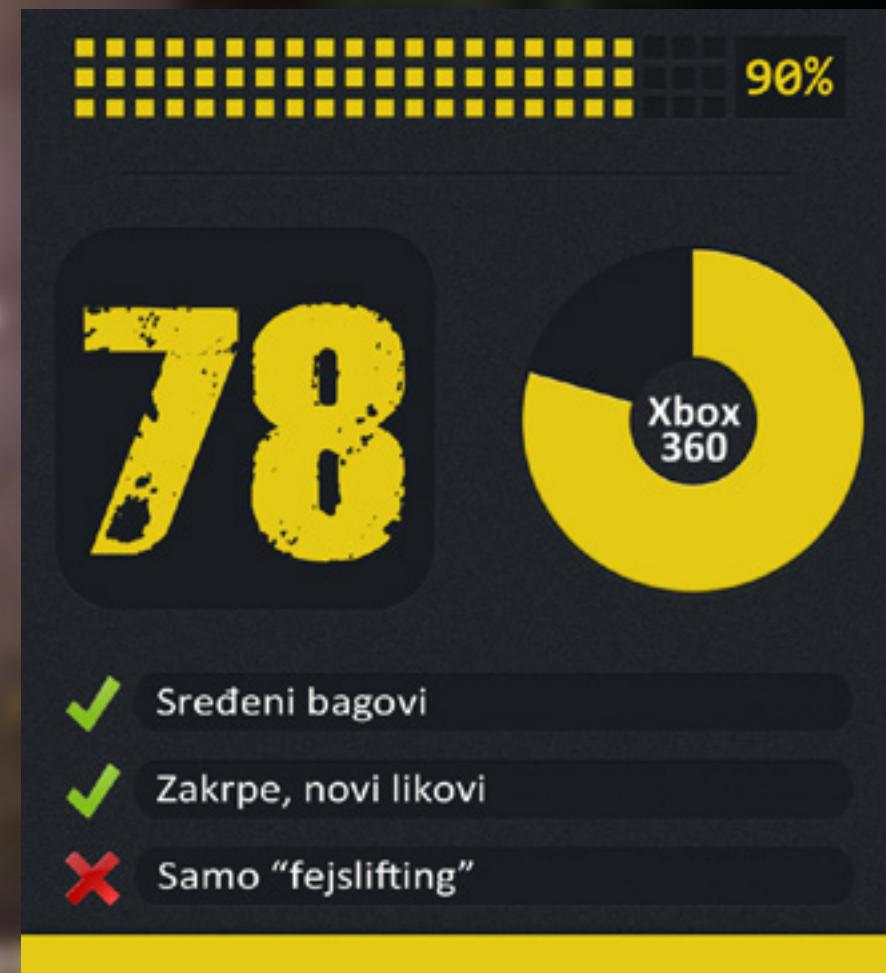
Ultimate boobs!

Dead or Alive 5 Ultimate je, kao što možete da predpostavite, "dopunjeno izdanje" Dead or Alive 5 igre iz 2012 godine. Druga je igra koja koristi dodatak "Ultimate" nakon Dead or Alive iz 2004 godine a ujedno i prva igra za arkadne mašine igra koju izdaje Tecmo Koei još od Dead or Alive 2 Millenium u 2000 godini. No, dosta o statistikama.

DOA5 Ultimate u sebi donosi dodatne sadržaje, nove likove, gameplay promene i dodatke sa PS Vita verzije. Ipak, pre svega toga, pomenimo da se u distribuciji našla i besplatna verzija pod imenom Dead or Alive 5 Ultimate: Core Fighters, gde umesto svih likova možete da odaberete samo njih nekoliko (Hayabusa, Hayate, Kasumi i Ayane).

Pet novih likova

Ultimate donosi ispravke svih do sada otkrivenih grešaka i sistem treninga koji se pojavio u Plus verziji za PS Vita prenosnu konzolu. Postoji specijalni trening za kombo poteze pod imenom Combo Challenge a tu je i nova gameplay opcija pod imenom "Power Launcher" koja baca protivnike visoko u vazduh i omogućava iskusnim igračima da izvedu serije vezanih udaraca. Ovaj potez može se izvesti samo jednom tokom runde i kada igrač ima ispod 50% zdravlja, čime se svrstava u istu kategoriju kao Power Blow iz DOA5. Takođe, svi postojeći likovi imaju nove kombo udarce.

**Platforma:**
Playstation 3, Xbox 360**Razvojni tim:**
Team Ninja**Izdavač:**
Tecmo Koei**Web:**www.teamninja-studio.com/doa5/ultimate**Cena:**
39€**Preporučena konfiguracija:**
Xbox 360, Playstation 3

Veće promene izvršene su u "Tag" modu igre koji sada donosi 2na2 mečeve i u online multiplayer svetu što je opcija koju su tražili igrači širom planete. Veliki broj tag izmena učinjen je kako bi kompetitivni i profesionalni igrači imali još bolje i kvalitetnije mečeve. Tu su ograničenje regeneracije zdravlja igraču koji se "odmara u pozadini" kao i novi interesantni potez "Force Out" koji izbacuje trenutnog lika iz igre i forsira protivnika da neko vreme koristi drugog karaktera. Tu su mnoga nova tag bacanja i poze, novi poklići i izazivanje protivnika. Novi sistem poena svakog karaktera zadužen je da prikaže koliko je protivnik dobar i koliko dobro igra sa određenim likovima, ali i da odredi njegov rang u odnosu na sve druge igrače.

Novi elementi gameplay-a

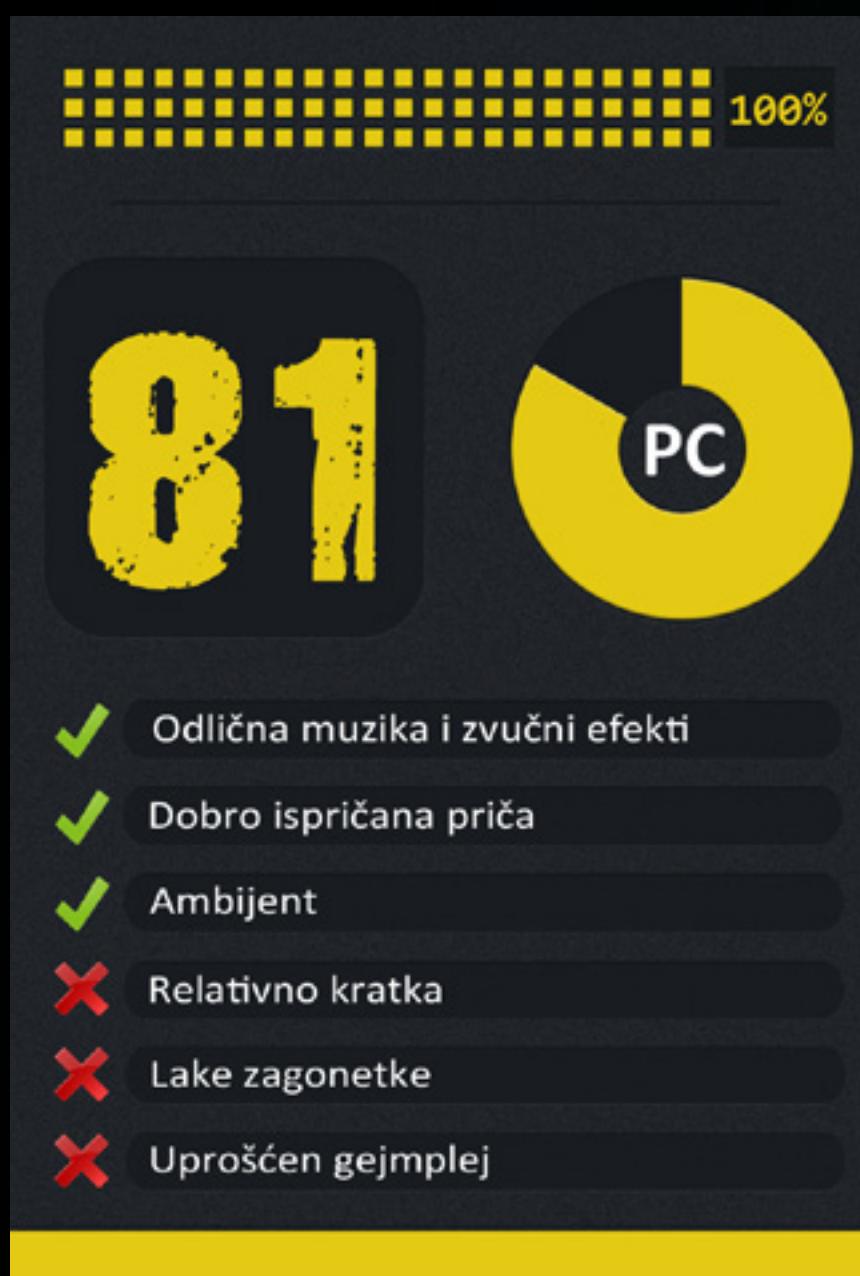
Tabadžije sada mogu da odaberu sopstvenu muzičku podlogu tokom borbi a tu su, logično i novi kostimi za sve prisutne fajtere. Neki od kostima nisu objavljeni u Ultimateu i i dalje se mogu kupiti, ali će se automatski preneti u ovo izdanje ukoliko ste ih pazarili u originalnoj verziji igre. Igra poseduje 231 kostim što je duplo povećanje u odnosu na 114 koliko ih je imala originalna igra a novi sistem "Grade points" je tu da omogući otključavanje novih outfita kroz pobedjivanje u mečevima.

Kao što smo pomenuli, u igru je dodatno pet novih likova za ukupan broj od 29 dok će se u varijanti za arkadne mašine pojaviti i šesti odnosno ukupno trideseti lik. Novi likovi su Momiji, popularni lik iz Ninja Gaiden serijala. Džek Brajant je stariji brat Sare Brajant i ujedno "gostujuća zvezda" iz Virtua Fighter serijala i bori se Brus Li stilom. Leon je trenirao sambu i dolazi iz Italije a poznat je iz prethodnih DOA igara. Tu je takođe karakter-povratnik Ein alterego Hayate-a, i Rachel - plavuša koja je pola čovek pola demon, takođe iz Ninja Gaiden serijala.

Free to play verzija



Možda i najviše volimo ovakve igre jer je za njih najlakše dati zaključak – ukoliko ste igrali i volite Dead or Alive 5, onda je Ultimate svakako važan dodatak i korak napred i ne bi trebalo da ga propustite. Ukoliko pak niste igrali ovaj serijal nećete ništa propustiti ukoliko ne probate Ultimate, osim u slučaju da želite baš sada da probate tabadžijske igre. U tom slučaju – samo napred, ali prvo uzmite "Core fighters" jer je besplatan.



Platforma:
PC/Mac/Linux



Razvojni tim:
The Chinese Room

Izdavač:
Frictional Games

Web:
<http://store.steampowered.com/app/239200>

Cena:
15,99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

Procesor: Intel Core i5 / AMD FX CPU

Memorija: 4 GB RAM

Grafička: High-range NVIDIA GeForce 400 / AMD Radeon

HD 6000

Hard Drive: 5 GB



Autor: Nikola Savić
Amnesia: A Machine for Pigs
Horor se vratio

Verujem da nema ljubitelja horor igara koji nije čuo za Amneziju. Septembra 2010. razvojni tim od svega par ljudi izdao je igru koja će postati kultna odmah po svom izlasku. Amnezija nam je donela, po многимa, jedno od najstrašnijih igrackih doživljaja ikada, igru koja je i od najhrabrijih pravila devojčice koje podvrskuju u mraku. Igru od koje su ljudi pravili pauze ne zato što im je dosadila, već da bi se povratili i na kratko prestali da muče sebe. Tajni sastojak je, uz sve ostale kvalitete, bio jednostavan - nemoć. Ovde niste imali šansi protiv svojih neprijatelja, i sve što ste mogli je da se sakrijete i drhtite u agoniji (i vi i lik kojeg vodite) čekajući u nadi da monstrum neće da vas primeti. Uz još par novina u žanru dobili smo igru koja je postala reper za dobar horor, nešto što će drugi timovi pokušati da kopiraju i implementiraju sa manje ili više uspeha u svoje horore. Tri godine kasnije dolazi nam dugo očekivani i više puta odlagani nastavak. Na igri je ovog puta radio indi tim The Chinise Room poznat po svom eksperimentalnom naslovu Dear Esther, ali su razvoj igre pažljivo pratili ljudi iz Frictionala koji su učestvovali kao producenti i izdavači. AAMFP je originalno trebalo da bude mod za igru, ali je vremenom porastao i postao samostalni nastavak.

Igra nas stavlja u londonsku novogodišnju noć 1899. godine, u sam osvit novog veka. U ulozi ste Oswalda Mandusa, bogatog industrijaliste iz branše mesne industrije koji se budi u svojoj sobi, slabog do nikakvog sećanja na predhodne događaje. Šta se tačno dešava, i šta se dešavalo pre, otkrivaćete vrlo lagano kako igra bude odmicala. U stilu predhodne Amnezije, veliki broj informacija će te saznati preko raznih pisama, beleški i odlomaka iz dnevnika koje će



te nalaziti po lokacijama kojima se krećete. Tu su takođe i flešbekovi vezani za određene lokacije koji takođe daju uvod u priču, zatim fonografski zapis i misteriozni telefonski pozivi. Narativna strana igre je zaista vrhunska i jedan je od glavnih aduta igre. Veliku zaslugu kvalitetno ispričanoj priči imaju i vrhunski glumci koji su dali svoje glasove likovima u igri.

Igra je odlagana gotovo godinu dana.

Igru pokreće isti engine kao i originalnu Amneziju, pa i uz nešto doterivanja, grafika nije baš u rangu sa današnjim standardima, te će moći da je pokrenu i po nekoliko godina stare mašine na boljim podešavanjima. Ali i pored te zastarelosti, igra izgleda lepo, pre svega zahvaljujući odlično i maštovito dizajniranim lokacijama. Kako se igra odvija u vreme druge industrijske revolucije, sve u igri odiše

industrijalizmom i steampunkom. Počev od sitnih detalja i spravica u kući pa do ogromnih industrijskih postrojenja, čudnih mašina, kamiona, Art Nouveau detalja od bakra i kovanog gvožđa. Zvuk u igri je vrhunski odraćen i njemu ide bar 2/3 zasluga za jezivu atmosferu igre, vidi se da je uloženo puno truda kako bi se uverljivo prenela bučnost jednog industrijskog okruženja. Pozadinska muzika je apsolutno sjajna, budi prave emocije u pravom trenutku. Jessica Curr, žena koja je radila muziku za igru, zaslužuje priznanje i nagradu za ovako kvalitetno i ubedljivo komponovane melodije.

Zastarela, ali lepa grafika.

Glavne zamerke igri idu uprošćenom gejmpingu. Iz igre je potpuno izbačeno nekoliko ključnih stvari koje su činile Amneziju. Više nema sistema gubljenja razuma, gde je vaš lik

počeo da pada u agoniju ukoliko bi previše boravio u mraku ili gledao u abominacije koje ga progone, što je za nas velika mana igre. Ubrzano kucanje srca, pomučen vid, lelujanje i štrecanje su znatno doprinosili atmosferi straha u igri. Sada se takve stvari manifestuju u određenim situacijama u igri kada se desi nešto skriptovano stresno. Druga velika mana je izostavljanje inventara! Tako da je igra izgubila jednu od osnovnih odlika svog žanra i sve zagonetke na koje se nađe se rešavaju direktnom interakcijom sa okolinom. A same zagonetke su inače previše lake i nećete naići ni na jedan ozbiljniji problem, između ostalog i zato što u igri se može baratati gotovo isključivo samo sa predmetima koje ćete iskoristiti na neki način, pa vam se neće dogoditi da kao u prvoj Amneziji okrećete i drndate raznorazne gluposti po prostorijama pitajući se imaju li neku svrhu. Lakoća zagonetki i izostanak inventara su učinili da se iz nivoa u nivo prelazi veoma lako, pa onda izostaje ona vrsta straha

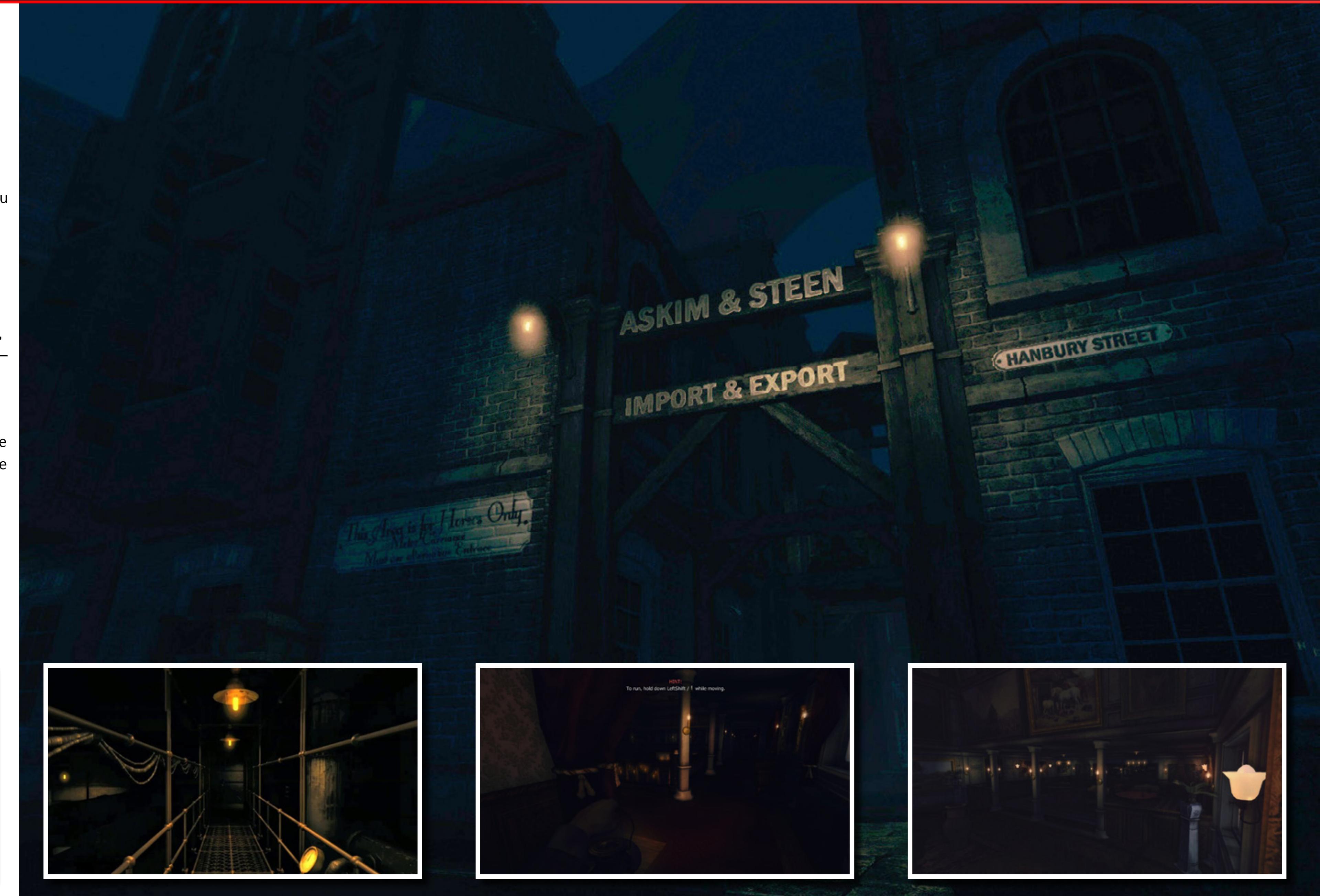
koja proizlazi iz napetosti dok pokušavate da rešite zagonetku znajući da se tu negde okolo šetaju abominacije. Sa druge strane, moramo da priznamo, ovo je učinilo da priča ide veoma fluidno i prirodno što doprinosi većem uranjanju u priču i lik Mandusa. To je verovatno i bila želja developera jer je, kao što smo pomenuli, narativni aspekt igre veoma jak.

Atmosfera u igri je odlična i znatno je drugačije iskustvo nego originalna igra. Osim par početnih nivoa koji se dešavaju u kući i koji podsećaju na prvu Amneziju, ostatak se dešava u poprilično drugačijem ambijentu. Ulice Londona, crkva, klanica, fabrička postrojenja iz 19. veka, kao i novi tipovi čudovišta. Ovde vlada drugačija vrsta straha, ima par štrecavih situacija u stilu prve Amnezije gde ćete se pošteno uplašiti, ali glavni strah u igri proizlazi iz samog ambijenta. Kada ste nešto rešili u pravoj Amneziji stvoriti se

zvučno-vizuelni efeket olakšanja, a ovde u kasnijim nivoima igre svako rešenje neke zagonetke najčešće pokrene neke ogromne pogone i svuda oko vas počne bruhanje mašina, igra senki velikih ventilatora, zujuće elektronskih naprava, škripanje mehanizama i ostali zvuci jednog industrijskog postrojenja. Sve je previše mračno sa jedne strane, a bučno sa druge i onda vam je konstantno nelagodno i napeto jer su svi ti zvuci nekako neljudski i pakleni, a uz to znate da potencijalno niste sami, ali ne možete od mašina da čujete da li vam se nešto približava. Zato strogo preporučujemo igranje sa slušalicama, kako bi efekat bio ubedljiviji.

Okruženja imaju dosta steampunk elemenata.

Da li je igra strašna? Jeste, strašna je, možda ne toliko kao prva Amnezija, ali je svakako strašna i nezaobilazno je iskustvo za svakog ko voli da se dobro uplaši jer će vas ova igrati držati gotovo konstantno u napetom strahu. Za igru je dovaljno da izdvojite jedan vikend igranja, jer je kratka i neće vam oduzeti više od 3-4 tročasovne sesije noćnog igranja.



Autor: Aleksandar Ašković

ARMA III

Simulator ratovanja bez premca na tržištu, trenutno

Arma III je jedna od onih igara koju nemožete da uhvatite ni za glavnu ni za rep. Nekada vas oduševi a nekada vas toliko razočara da bi ste je deinstalirali.

Razloga ima dosta a tiču se pre svega obima i načina igranja. ARMA III je simulator modernog ratovanja i ovde je akcenat na reči simulator. Znači nema jurcanja napred derući se juriš jer ćete popiti metak u čontru i morati ponovo da učitavate poziciju. Uprava ta detaljnost same simulacije privlači neke igrače a odbija druge.

ARMA III se dešava 2030 godine na dva mediteranska ostrva Altis (koji je modelovan po uzoru na grčko ostrvo Lemonos) i Stratis koji je mnogo manji od glavnog ostrva. Ovaj put NATO ratuje protiv Irana koji je gle čuda krenuo na Evropu.

Tokom pravljenja igra 2 dizajnera su uhapšena na ostrvu Lemos dok su fotografisala bazu Grčke vojske

Programeri su se potrudili i stavili sve moguće konfiguracije terena na ova dva ostrva tako da ćete pešačiti po slanim jezerima, stenovitim hridima ali i zelenim pašnjacima ili gustim šumama. To vam dovoljno govori koliko je ARMA III velika igra u pravom smislu te reči. Ono što fali ovoj igri je singl-player kampanja koja jeće biti izdate negde tokom Oktobra. Umesto kampanje tu su kratke misije koje imaju za cilj da vam približe taktiku, vozila, načina ratovanja i slične stvari. Iako je ovo minus to nije tako strašno jer je ova igra



Platforma:
PC (Windows)

Razvojni tim:
Bohemia Interactive

Izdavač:
Bohemia Interactive

Web:
<http://www.arma3.com/>

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core i5-2300 I AMD Phenom II X4 940

RAM: 4 GB

HDD: 25 GB

Grafika: Nvidia GeForce GTX 560 I AMD Radeon HD 7750 ili bolja



82



- ✓ Vrhunska simulacija ratovanja
- ✓ Veliki broj različitih pejzaža i terena
- ✓ Posvećena zajednica, novi modovi
- ✗ Nedostaje kampanja za jednog igrača
- ✗ Neoptimizovanost, problematičan FPS



bila u alpha i beta fazi prilično dugo pa na Internetu postoji nekoliko hiljada različitih misija koje možete igrati. Kao i uvek sa takvim sadržajem neke su odlične, neke su solidne a neke su teško đubre.

Dok ste pešadinac stvari su relativno jednostavne. Da, ARMA III je uvela dosta novina, redizajnirane menije, nekoliko novih stavova prilično pucanja ali i dalje je to FSP u osnovi. Ako dugo trčite onda ćete se zadihati, ako pucate sa boka metkovi će odleteti ko zna gde, ako ne pazite rekli smo već metak u glavu. Uvek se isplati nasloniti se na neku površinu ili zaleći i tek onda pripucati i to ne rafalom, to nikako. Kada jednom savladate kretanje, osmatranje i komunikaciju sa prijateljskom AI red je da probate i vozila.

Da bi ste uspešno upravljali nekim kompleksnijim vozilima trebaće vam ili dve dodatne ruke ili... da ste oktopod

ARMA III može da se pohvali velikim brojem vojnih vozila bilo realnih, bilo prototipova koji su implementirani u igru. Vožnja džipa ili kamiona nije preterano zahtevana, tenk vas može namučiti a po običaju helikopter će biti prava noćna mora.

Da bi ste savladali kontrolu određenih vozila najbolje bi bilo da ste oktopod. Efektivno igranje zahteva da zapamtite gomilu prečica na tastaturi kojih se nije lako setiti dok projektili zvižde oko vas. S obzirom da je u pitanju simulacija bićete veoma frustrirani prvih nekoliko puta dok budete vozili zahtevnija vozila.

AI je uvek bila problematična stvar u ARMA naslovima. Igra je sama po sebi ogromna i vrlo je teško izprogramirati AI da adekvatno reaguje na veliki broj situacija. To znači da će vas u jednom momentu protivnički snajperi skidati sa kilometar razdaljine a u drugom će vas protivnički vojnici ignorisati. I vaši saborci će patiti od zaglavljivanja ili neadekvatnog reagovanja ali sve se to leči sa jednim dobrim co-op modom.

Multiplayer serveri podržavaju do 200 igrača u istom trenutku (100 protiv 100)

Co-OP misije su ono što ARMA III odvaja od ostalih igara. Ukoliko nađete dobar tim igranje postaje zabava a osećaj koji imate po uspešnom završetku misije se ne može uporediti ni sa čime. Pored C-Op misija tu je i deathmatch ali on je previše haotičan da bi bio smislen i zabavan.

Užasno strma kriva učenja koja će mnoge igrače odbiti

U odnosu na prva dva naslova najveće unapređenje je doživela grafika koja je sada dramatično bolja. Nažalost ovo se odrazilo i na zahtevnost pa ćete imati velike dropove u frame-rate naročito tokom igranja multi-player nezavisno od vaše konfiguracije. Optimizacija je uvek bila rak rana Bohemian Interactive-a i ni ovaj put nas nisu "razočarali". Zvučni efekti su solidni a muzička podloga ispod očekivanja.

ARMA III je jedinstven naslov na tržištu igara. Većina razvojnih studija beži od realizma kao đavo od krsta dok je sa Bohemian Interactive totalno drugačija situacija,. Upravo zato ARMA III ima prilično strmu krivu učenja ali jednom kada ovladate igrom nećete je pustiti iz šaka.



Autor: Petar Starović

DISNEY INFINITY

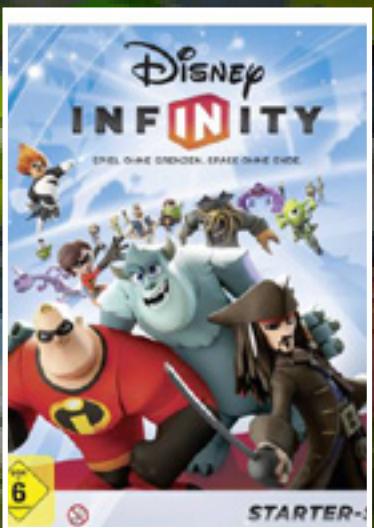
Diznijeva vizija Skajlendersa

Jednostavno ne možemo da ne počnemo ovaj opis a da ne kažemo da je Disney Infinity igra koja predstavlja Diznijev pogled na Skajlenderse. Ma koliko ko voleo bilo koju od ove dve igre, franšize ili firme, tako je kako je. Koja će biti uspešnija, pokazaće vreme, pošto se Infinity tek pojавio, ali to svakako nije ni tema ovog teksta. Stoga...

Infinity je akcionalna-avantura i video igra koja za uspešno igranje zahteva upotrebu fizičkih figurica koje se postavljaju na za to definisan "portal" koji se zove "Infinity base". Likovi odgovaraju Dizni i Piksar franšizama, poput Pirata sa Kariba, Cars, Monsters Inc. i tako dalje a svaki od njih, izuzev neživih bića poput automobila, poseduje kretanje "na sve strane", dupli skok, nekoliko standardnih udaraca i jedan specijalni udarac, karakterističan za lika koji ga upotrebljava. Igra je u potpunosti trodimenzionalna i iz trećeg lica, tako da i vizuelno dosta podseća na već pomenute SkyLanderse. Ono po čemu se razlikuje od pomenute igre (između ostalog) jesu modovi. Ovde ih ima dva – Play Set i Toy Box.

Skylanders u diznijevoj izvedbi

Play Set je prvi i osnovni mod igre koji predstavlja singleplayer odnosno misije za jednog igrača koje možete igrati solo ali i u režimu igre sa prijateljem. Ono što je bitno kod ovog moda je što fizička figurica sa sobom "nosi" igru odnosno aktivira određeni univerzum. Džek Sperou će tako pokrenuti Pirate sa Kariba, Sali će aktivirati Monsters Inc. i slično. Ovo takođe znači da likovi iz drugih franšiza ne mogu



Platforma:
PS3, Xbox 360, PC, iPad,
Wii, Wii U, 3DS

Razvojni tim:
Avalanche Software

Izdavač:
Disney Interactive Studios

Web:
Infinity.disney.com



Domaći distributer:
ExtremeCC

Preporučena konfiguracija:
Još uvek nepoznato



biti korišćeni unutar univerzuma iz kojih ne potiču. Tu ujedno stiže i prva "mamipara" Diznija. U starter paketima igra dolazi sa tri figurice iz različitih svetova (u našem slučaju – Džek Sperou, Sali i Mr. Incredibile). Pa ukoliko želite da u Monsters Inc. svetu igrate kao Sali dok vaš drugar upravlja Majkom, moraćete da dokupite pomenutu figuricu. Isto je i sa bilo kojim drugim svetom. Sa druge strane, to takođe znači da u starter paketu praktično dobijate tri različite igre, kao i da kupovinom bilo koje druge dodatne figurice iz drugog univerzuma takođe dobijate jednu potpuno novu kampanju. Igranjem u ovom modu otključavate predmete i vozila koja možete koristiti u Toy Box modu. Misije za jednog igrača su interesantne, ali pomalo repetitivne i ne posebno zanimljive što se tiče same priče, ali su daleko od toga da vam se neće dopasti, posebno ako ste nešto mlađi.

Ako ste nešto mlađi uživaćete u Infinity-u...

Toy Box je drugi mod igre, ujedno i interesantniji u odnosu na Play Set. Ovde možete kombinovati sve likove iz svih univerzuma i sve figurice koje posedujete, ali i dodatke, predmete i vozila. Ovde je takođe i ostavljeno igraču da kreira sopstvene nivoe i da ih deli sa ostalima. U pitanju je miks MineCrafta i Little Big Planeta, da najgrublje pojasnimo. Svaku kreaciju koja vam se učini zanimljivom možete okačiti na internet kako bi je i drugi preuzeli i isprobali. Kroz ovaj mod sami kreirate i postavljate zadatke za druge igrače a oni, kao i vi, kroz igranje otključavate nove opcije, mogućnosti i predmete. Treba još reći da će se Toy Box pojaviti i u portabl verziji za iPad kao i Windows kasnije tokom ove ili početkom naredne godine. Za sada je igranje samim tim ograničeno na konzole.

Kada govorimo o Infinity bazi, pored dva polja za likove (kako biste igrali igru sami ili sa prijateljem) ista poseduje i prostor za ubacivanje "World disc"-a, odnosno diska koji otključava Play set-ove. Na isto to mesto postavlja se i Power disc, dodatna pločica koja otključava nove mogućnosti za vaše karaktere. Svaki od karaktera se može pojačati sa do četiri diska u isto vreme a oni će se prodavati u paru u

zatvorenim kesicama čije sadržaje ne znate sve dok ih ne otvorite (eto još jedne mamipare). Za sada, Dizni kaže da se u prodaji nalazi 21 power disc. Kada već govorimo o verzijama igre, Nintendo 3DS varijanta razlikuje se od ostalih jer predstavlja party igru u kojoj do četiri igrača učestvuju u raznoraznim mini igrama. Ova verzija poseduje sopstvenu Infinity bazu sa samo jednim postoljem za karaktera i povezuje se sa 3DS-om bežičnom konekcijom.

...za razliku od vaših roditelja koji će morati da vam kupuju dodatne igračkice

Ono što je za sada problem u igri je činjenica da ne postoji veliki broj dobro poznatih Dizni i Piksar junaka. Trenutno su u prodaju pušteni Pirati sa Kariba, Monsters Inc, Incredibles, Cars i The Lone Ranger. Uskoro će se pojaviti i Toy Story, Nightmare Before Christmas, Wreck-It Ralph, Phineas and Ferb, Tangled i Frozen. Kao što vidite, ništa od onih dobro poznatih Dizni junaka poput Mikija, koji će svoj debi imati u vidu Mikija čarobnjaka iz Fantasia serijala. Naravno, sve je ovo dobro proračunat potez Diznija koji će zaista hit figurice objavljivati u periodu kada će se one prodavati – Noć veštice, Dan zahvalnosti, Božić i drugi praznici. Svaka figurica, verovatno ne treba pominjati, ali hoćemo, u sebi snima progres koji ste do tog trenutka napravili na svojoj konzoli, kako biste ih lako preneli na drugu konzolu, kod svog prijatelja, i tamo nastavili dalje igranje.

Naravno, kao podsetnik da treba da potrošite još novca, Infinity će vam često saopštavati kako biste neke delove igre mogli da pređete lakše i brže ili da uopšte kročite u neke druge, samo kada biste imali još nekog lika. Međutim, čak i sa tim saznanjem, moramo reći da je nakon dugo vremena Infinity igra koja je zapravo dosta dobra i zaslužuje da nosi ime Disney pored sebe.





Platforma:
PC, PS3, Xbox 360

Razvojni tim:
Spark Unlimited

Izdavač:
Capcom

Web:
www.lostplanetthegame.com

Cena:
\$49,99

Preporučena konfiguracija:
OS: Windows 7 (x86 or x64)
CPU: Intel Core i5 2GHz
RAM: 4 GB RAM
GPU: , grafička kartica nove generacije
HDD: 10 GB



LOST PLANET 3

Planeta koja nikako da se nađe!



Autor: Petar Starović

Spark Unlimited, ne tako poznata ekipa programera, dobila je posao razvoja Lost Planet 3. Prethodno su radili na koječemu, možda najpoznatiji po igri Call of Duty Finest Hour, a inače su sazdati od nekadašnjih developera Medal of Honor-a. To ne bi trebalo da bude toliko loše, zar ne?

Lost Planet 3 je zapravo prethodnica prvom delu igre (koji se pojavio još 2007, i za reality check, to je bilo pre 6 godina) a možda je se sećate po tome što se sve dešavalo na snegu i bilo je gomile nekakvih buba koje vas napadaju. To znači da nema tropskih krajeva koje smo videli u dvojci već smo iznova na snegu. To sa druge strane ne znači da ste okruženi retardiranim NPC-jevima, ovoga puta su oni zapravo korisni, nekada i zanimljivi. Slično je i sa glavnim junakom, koji je ciljano pravljen da bude novi Gordon Frimen. S tim što se kod ovog vidi da ima dobre namere i da je generalno, što bi se reklo, "momak na mestu". Zove se Džim Pejton i inženjer je, poslat na planetu E.D.N. III od strane kompanije NEVEC kako bi pronašao nove izvore energije za Zemlju koja polako posustaje. Naravno, kako su počele buštine tako su se pojavile ogromne bube, pod imenom Akrid, a vi znate šta se dalje događa po tom pitanju. Treba reći da su međuscene zaista jako dobro urađene, da je gluma solidna i da ovi segmenti zaslužuju svaku pohvalu.

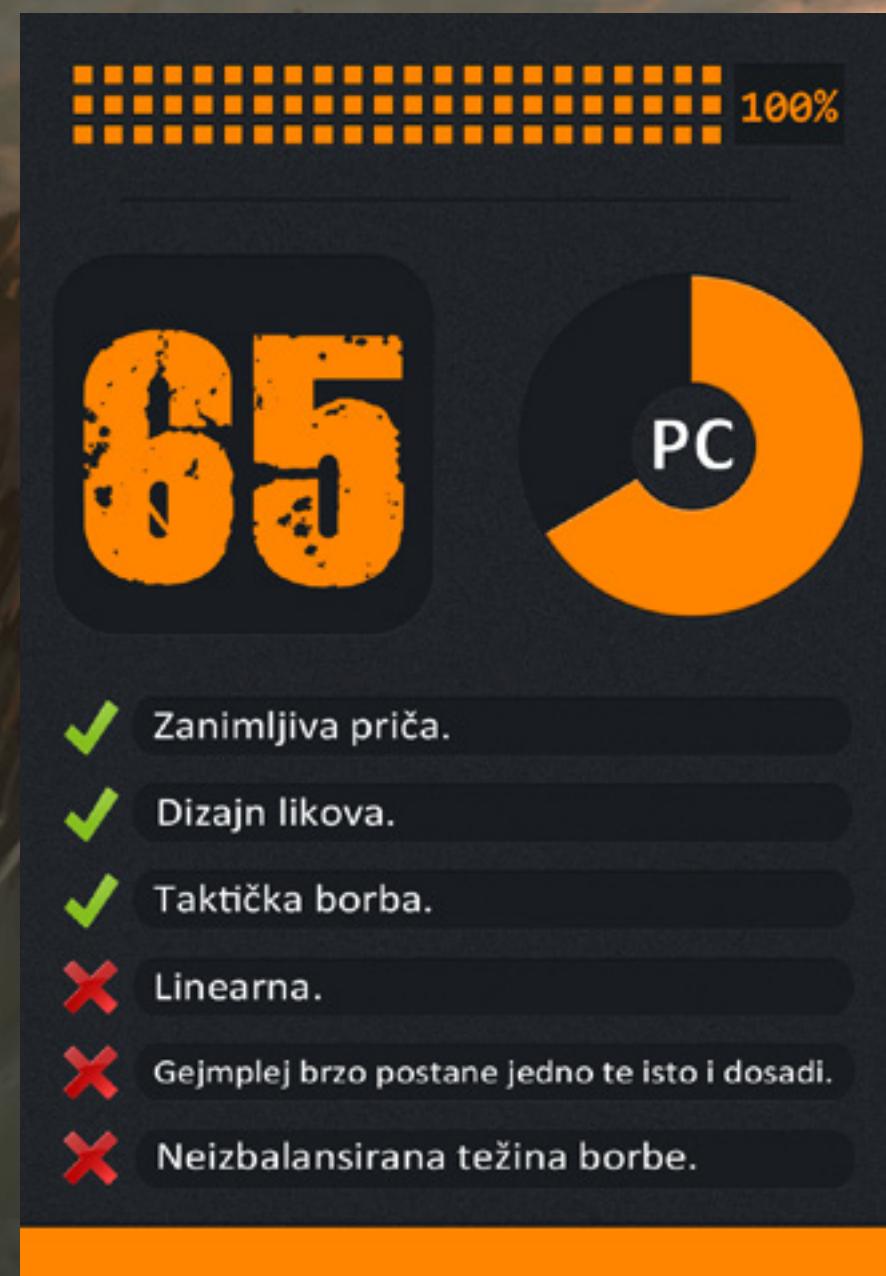
Prequel, povratak zimi i snegu

Međutim, Lost Planet nije o tome kakav je ko karakter, već kako ko bije onog drugog i koliko u tome za vas ima uživanja. Tu ćemo odmah morati da vas razočaramo, Izgubljena planeta pati od nekih zaista katastrofalnih odluka. Pre svega, repetitivnost. Igra traži oko 12 sati da biste je završili ali većinu vremena ćete se vraćati na ista mesta, ići ponovo na lokacije na kojima ste već bili, ići na nove lokacije koje izgledaju kao stare i sve u svemu, silno se dosađivati pri tom. Glavne pa i sporedne misije vas često vode na identične lokacije pa čak i sa opcijom "teleporta" na određena mesta, nećete moći da se otmete utisku da je sve to više nego dosadno. U tom slučaju ne pomaže ni činjenica da je grafika zaista dobra i okruženja deluju odlično. Ali već posle trećeg, četvrtog pa i petog dolaska na isto mesto, verujte nam, lepa grafika je poslednje o čemu ćete razmišljati. Postoji i nekoliko nejasnih dizajnerskih odluka poput jakog sporog vozila za prevoz sa tačke A na tačku B, nedostatka "pokazivača zdravlja" kod većih protivnika koje prosto ne znate koliko da bijete i još dosta toga, što čini da jedan solidan segmet Lost Planeta bude istinski dosadan.

Najzabavnija igra u celom Saints Row serijalu

Gameplay je dosta dobar, u Capcom maniru reklo bi se i donosi vam sve ono što inače očekujete od jedne pucačine u trećem licu. Solidna mehanika uz mogućnost izmicanja protivnicima, nešto što nismo videli u prethodna dva dela, svakako doprinose povećanju dobrog osećaja prilikom igranja. Ne morate čak ni stalno juriti za termalnom energijom, što je bio uslov u prvoj igri ukoliko ne želite da umrete, pa i to donekle poboljšava opšti utisak. Jack Wall, dobro poznat kompozitor koji je kreirao muziku za hitove poput Jade Empire, Mass Effect, Call of Duty, Myst, Splinter Cell i mnoge druge, potpisuje i Lost Planet 3 muziku pa dobra mehanika uz dobru muzičku podlogu i sasvim solidan AI recept su za jako puno dobre zabave uz LP3. Problem je što uz nju ide i jako puno dosadnih trenutaka, pa je možda ovaj naslov pravi primer one – čaša žuči ište čašu meda.





Platforma:

PC

Razvojni tim:

Cyanide Studio

Web:

<http://www.aarklash-legacy.com>

Cena:

19 99€

Preporučena konfiguracija:

OS: Windows 7 / Vista / XP PC (32 ou 64 bit)

Procesor: AMD/intel quad-core 2.2 GHz (Intel Core I

1st gen or AMD Phenom II x4

Memorija: 3 GB RAM

Grafika: ATI/AMD Radeon HD4800 series and NVIDIA

GeForce GTX260

Hard Drive: 4 GB

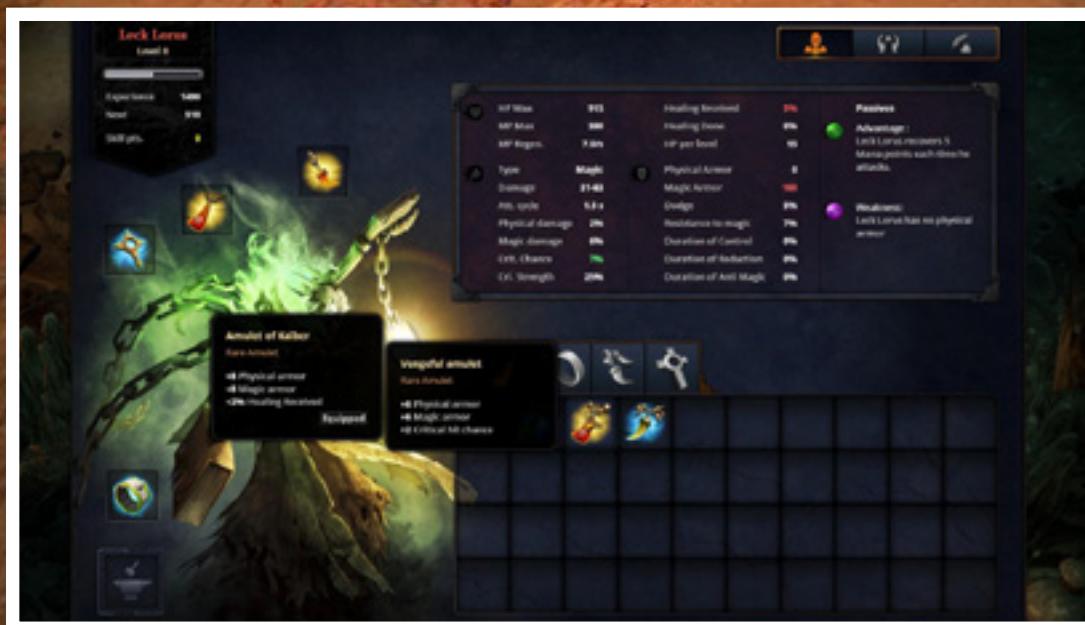
Autor: Nikola Savić

AARK Klash!

Franski tim Cyanide Studio među kritičarima i igračima važi za studio kome nikako ne uspeva da napravi dobru igru. Njihove igre budu ili potpuni promašaj ili budu koliko-toliko dobre, a opet sa nekom manom taman tolikom da ih svrsta u prosek. Međutim, oni se na kritike ne obaziru puno, i ako ništa, vredno rade i redovno izbacuju nove igre. Za neke od njihovih igara smatramo da su nezasluženo pretrpele kritike, u prvom redu njihov Game of Thrones rpg, koji je bio zabavno igračko iskustvo sa jednom od najboljih rpg priča ikada ispričanih. Pred nama je njihovo najnovije ostvarenje, Aarklash: Legacy, akcioni party-based fantazijski rpg iz izometrijske perspektive.

U igri vodite "uterivače dugova".

Postavka priče je veoma zanimljiva, na samom početku saznajete da su likovi koje vodite članovi Wheel Swords klana, koji rade kao uterivači dugova pod ugovorom za gildu zelenaša zvanu Goldmongers. Uterivači dugova? Zelenaši? Ne, nije u pitanju rpg smešten u '90-te godine prošlog veka u Srbiji i vaši likovi nisu čelavi dizelaši sa itemima poput epic ermakserica, šuškavaca i kajle koja daje +9 na charm. U pitanju su drevne organizacije u okviru jednog fantazijskog sveta, čije delanje ima duboku tradiciju. Elem, na početku igre vaša četvorka (Wheel Swords odredi idu u četvorkama) prilikom rutinske naplate dugova biva napadnuta i ubrzo saznajete da je u čitavoj zemlji izdat proglašenje o izdaji počinjenoj od strane Goldmongersa i čitava organizacija je



stavljeni van zakona. Daljim razvojem priče pokušate da otkrijete o čemu se tu zapravo radi.

Vizuelno asocira na Diablo 3.

Vizuelno igra izgleda veoma lepo, ali i tipično kartuniš za jednu ovaku fantazijsku igru. Mnoge će na prvu loptu asocirati na Diablo 3, i neće pogrešiti, jer kako igra bude odmicala zaista će dizajn mapa sve više podsećati na D3, ali i podela na aktove. Posebno je lep artwork vaših likova, i vidi se da je zaista puno truda uloženo u vizuelni aspekt igre, jer vaši likovi i neprijatelji izgledaju lepo kako na portretima, tako i sami 3d modeli. Animacije su tečne i prirodne, efekti magija su dobro održeni, ali nisu prenaglašeni, tako da je preglednost očuvana. Što se zvuka tiče, muzika je zapanjujuće odlična za jedan ovakav naslov koji ne pretenduje da bude previše ozbiljan. Zvučni efekti su standarni i dobro reflektuju dešavanja na terenu. Glasovna gluma je diskutabilna, glasovi nekih likova su zaista odlični, ali ima i nekih koji deluju jako amaterski i kvaraju ukupnu sliku.

Vrlo malo pravih rpg elemenata.

Iako se ova igra vodi kao rpg, ja bih je pre nazvao akciona avanutra sa elementima rpg-a, jer su oni ovde baš, baš retki. Nema nikakvih dijaloga, kvestova, istraživanja. Razgovori su skriptovani, mape su linearne i svode se na odlazak od tačke A do tačke B, dok se usput par puta pobijete sa grupama neprijatelja i otvorite koji kovčeg ako se nađe, ili eventualno rešite neku prostu zagonetku koja je tu reda radi. Razvoj vašeg lika prilikom levelovanja se svodi na trošenje poena na skilove, kojih ima samo 4 po liku, ali su mogućnosti agrejdovanja tih osobina zaista velike i često ćete dosta da razmišljate na šta ćete potrošiti poen. U svakom trenutku je moguće restartovati skill tree i raspodeliti vaše poene drugačije. Ostala statistika vašeg lika se automatski menja prilikom levelovanja, ali ih možete poboljšavati i predmetima. A predmeta ima samo 4 vrste - naušnice, relikti, ogrlice i prstenje, tako da je i taj aspekt rpg-a uprošćen. Postoje 4 kategorije itema po

vrednosti (obični, magični, retki i epski) i sve iteme koji vam nisu potrebni moguće je reciklirati i vremenom se od recikliranih itema dobije jedan epic item.

Borbe su neverovatno teške.

Vaša grupa će se vremenom povećavati kako budete nailazili na druge članove wheel swords klana, ali ćete u igri uvek voditi samo 4 lika, koje u svakom trenutku možete da promenite (osim ako zbog priče nije drugačije namešteno). Najbolji aspekt igre jeste svakako borba. Zaista je odlično održena i potrebno je jako puno taktiziranja, analiziranja, pauziranja (moguće je pauzirati u bilo kom trenutku), raspoređivanja, mikrovanja... Potrebna vam je vrhunska koncentracija jer prosto morate da znate u svakom trenutku šta se dešava na terenu, ko je gde pozicioniran i ko šta trenuto radi. Inače, autor ovih redova voli da igra igre na težim nivoima, ali ova igra je igriva na najlakšem nivou, teška i izazovna na srednjem nivou igre, a na dva najteža nivoa igra je prosto neigriva, usuđujem se da kažem nemoguća za igranje. Dakle ne izazovna, oldskul, hardkor i slično, nego jednostavno je neizvodljivo da pobedite već i manje grupe protivnika, a kamoli neke ozbiljnije. Kao da nije dovaljno što je borba teška sama po sebi, nego se u sred borbe pojavljuju dodatni neprijatelji, a ako vam padne član grupe, morate mu pomoći (što traje određeno vreme i oduzima vam lika koji pomažem palom saborcu), inače će ubrzo osvanuti game over preko ekrana i ako su ostali članovi živi. Najteži nivo verovatno ni najbolji igrači Starcrafta iz Južne Koreje ne bi uspeli da igraju kako treba. Dakle ne preporučujem igranje na težim podešavanjima, jer će te prosto gubiti žive badava, ali ako baš mislite da ste dorasli izazovu nemojte reći da niste upozorenji.

Ovo je ok igra, ali ništa više, treba je igrati u malim dozama jer lako dosadi pošto ubrzo postane repetitivna, ali u tim malim sesijama je zabavno odraditi koju borbu, napredovati malo u priči, malo u razvoju likova, i tako malo po malo. Preporuka za one koji vole izazovne taktičke bitke, dok im ostali rpg elementi nisu toliko bitni.

Autor: Petar Starović

REAL SOCCER

Alternativa (ne)vredna probe

Potrudićemo se da ovaj opis održimo "kratkim i slatkim", što se možda ne može reći za samu igru. Kompanija Games Campus potpisuje naslov Real Soccer, nešto što nije baš najlakše definisati šta je, ali hajde da probamo da kažemo ovako – fudbalska arkada. Sad da uđemo u neke detalje.

Real Soccer naizgled podseća na web based igru. Međutim, kada odete na sajt i pokušate da instalirate naslov, shvatite da je on ustvari "full" igra, sa kompletним procesom instalacije. Čak nije ni mala igra, oko gigabajta zauzima. Tako da, posmatrajte je kao browser igru koja ipak mora da se instalira, pa ništa od igranja na poslu ako vam je potreban administrator da instalira novi softver. Glavni meni je dosta problematičan i ne poseduje ništa od opcija na koje ste navikli ali poseduje hiljadu i jednu na koju niste. Stoga će vam biti neophodno malo snalaženja i "prelaženja kurzorom" preko opcija da biste shvatili gde se nalazite. Igra se trudi da vam ponudi nekakav menadžerski deo u kojem možete da trenirate igrače, postavljate strategije i kupujete dodatke, ali to sve dosta loše radi, pa ne preporučujemo da se, makar u startu, time uopšte bavite.

Fudbalska arkada

Nakon što ste sve "podesili", krećete u pretragu meča, gde nailazite na druge duše širom sveta (mahom Evrope) koje igraju Real Soccer i sa njima upadate u meč. Neki će biti vaši saigrači, neki protivnici. E, upravo u tom delu, kada uđete u

meč, kreće zapravo relativno zabavni deo Real Soccera. Kontrolisanje igrača obavlja se putem miša i sa pokojom tastaturnom komandom. Najlakše je da zamislite da zapravo igrate strategiju u realnom vremenu ili neku MOBA igru – klik na terenu vodi do tog mesta igrača a klik drugim tasterom miša izvodi udarac. Kombinacija uz koji taster na tastaturi dovodi do loba, driblinga, pokušaja oduzimanja lopte i tome slično. Pa, ukoliko ste ikada igrali neki RTS, sve će vam biti manje ili više jasno. I upravo u tome leži i nekakva lepota Real Soccera – nije potezna igra, nije menadžer, jeste arkada ali ne treba vam poznavanje deset drugih tastera da biste makar potčali do protivničkog gola i postigli pogodak. Dovoljno je da držite miša u jednoj ruci i tek ponekad pritiskate slovo na tastaturi i meč ide svojim tokom, čak možda postignete i poneki pogodak! Nemojte

se plašiti da nećete znati šta da radite u prvom meču, u igri postoji tutorijal koji, iako dosadan, zasigurno neće ostaviti ikoga bez znanja oko toga kako da odigra utakmicu.

Kontrole preko miša i tastature

Najbolje od svega je što sva ta unapređenja u glavnom meniju igre nemaju skoro nikakvog uticaja na samo igranje i na to kako ćete proći na kraju, jer je u igri i dosta novajlja ali i preiskusnih igrača. Šteta je što ne postoji mogućnost da se sve to mučenje preskoči i odmah ulti u neki od mečeva. I isto tako, šteta je što igra nije browser based jer deluje da bi to mogla biti, u tom slučaju bi zasigurno imala znatno više igrača.



Platforma:
PC (Browser)

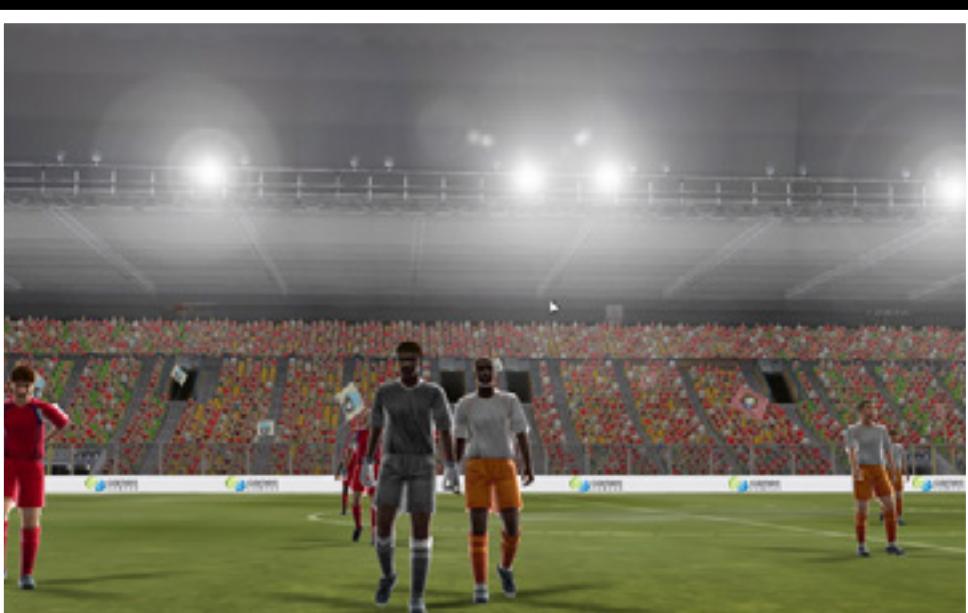
Razvojni tim:
Games Campus

Izdavač:
Games Campus

Web:
<http://realsoccer.gamescampus.eu/>

Cena:
Free-to-play

Preporučena konfiguracija:
Svaki PC koji ide na internet



Autor: Filip Nikolić

BETADWARF ENTERTAINMENT

Klaes Simonsen

Bili smo u prilici da popričamo sa Klaes Simonsen-om iz danskog BetaDwarf-a u vezi njihove predstojeće igre FORCED kao i generalno u vezi ovog indie studija. Njihova priča počinje od studentskog entuzijazma za pravljenjem video igara, tajnog "okupiranja" prostorija na fakultetu, življena u iznajmljenoj kući u zaboravljenom predelu Danske pa sve do povratka u Kopenhagen, uspešne Kickstarter kampanje, prolaska na Steam Greenlight-u i uskorog izlaska FORCED koji je zakazan za sledeći mesec.

PLAY!: Za početak se predstavite našoj publici koja možda nikada do sada nije čula za BetaDwarf i igru FORCED?

Zdravo. Moje ime je Klaes Simonsen. Ja sam 3D Environment Artist pri BetaDwarf-u i radim na igri koja se zove FORCED. BetaDwarf je bio studentski projekat koji je u međuvremenu prerastao u kompaniju koja postoji od prilike dve i po godine. Kada je BetaDwarf počinjao sa radom, nismo imali novca pa smo „okupirali“ jednu od prostorija na našem univerzitetu u toku letnje pauze. Tu smo ostali čitavih 7 meseci sve dok jednog jutra profesor slučajno nije došao do te prostorije i u njoj otkrio tonu hardvera koju smo tu preneli i 8 momaka kako ujutru peru zube. Naravno, bili smo izbačeni i prinuđeni da počnemo sa potragom za najjeftinijim smeštajem koji postoji u Danskoj. Nekoliko nedelja kasnije smo pronašli jeftinu i veliku kuću, tačno na kraju sveta u Danskoj. To je za nas bilo ostvarenje sna. 15 gikova koji žive u svojoj kući i rade na cool video igri. Svakako, naši „pokupio sam devojku u klubu i doveo je kući“ momenti jesu postali znatno komplikovani u ovom periodu

ali smo uživali bez obzira na sve! :)

Tu smo ostali narednih godinu dana. U međuvremenu smo imali i uspešnu kickstarter kampanju i konačno izolaciju od ostatka sveta prekinuli povratkom u Kopenhagen (moramo da se pohvalimo da trenutno samo 4 člana našeg tima žive u kancelariji).

Više o našem putu možete pronaći na sajtu: <http://forcedthegame.com/story/>

FORCED je započet iz naše strasti prema pravljenju video igara i sa idejom da istražujemo nove pristupe igranju. Bili smo fokusirani na co-op aspekt pravljenja igara i to je segment koji smo pre svega želeli dalje da istražujemo. Tako je nastao FORCED. U pitanju je puzzle arena co-op igra u kojoj se igrači udružuju i rade zajedno u borbi protiv nezgodnih stvorenja koja su konstantno na vašem putu i to u sve većem i većem broju. Dok ste zauzeti ovim intenzivnim borbama, pred vama je i izazov interesantnih zagonetki i drugih taktičkih elemenata igre. ALI, nemoj te se uplašiti ovoga, sve vreme vas vodi vaš spirit mentor pod nazivom Balfus koji će vam biti verni pratilac!

PLAY!: Vaš put od 2010-e pa do sada je bio vrlo zanimljiv. Šta se dešava u poslednje vreme kod vas u BetaDwarf studiju?

U poslednje vreme smo zauzeti 24 časa dnevno sa naporima da igra izđe u zakazanom terminu – 24-og oktobra. Tip programera radi izuzetno naporno na svim bagovima koje



gikova koji žive u svojoj kući i rade na cool video igri. Svakako, naši „pokupio sam devojku u klubu i doveo je kući“ momenti jesu postali znatno komplikovani u ovom periodu ali smo uživali bez obzira na sve! :)

Tu smo ostali narednih godinu dana. U međuvremenu smo imali i uspešnu kickstarter kampanju i konačno izolaciju od ostatka sveta prekinuli povratkom u Kopenhagen (moramo da se pohvalimo da trenutno samo 4 člana našeg tima žive u kancelariji).

Više o našem putu možete pronaći na sajtu: <http://forcedthegame.com/story/>

FORCED je započet iz naše strasti prema pravljenju video igara i sa idejom da istražujemo nove pristupe igranju. Bili smo fokusirani na co-op aspekt pravljenja igara i to je segment koji smo pre svega želeli dalje da istražujemo. Tako je nastao FORCED. U pitanju je puzzle arena co-op igra u kojoj se igrači udružuju i rade zajedno u borbi protiv nezgodnih stvorenja koja su konstantno na vašem putu i to u sve većem i većem broju. Dok ste zauzeti ovim intenzivnim borbama, pred vama je i izazov interesantnih zagonetki i drugih taktičkih elemenata igre. ALI, nemoj te se uplašiti ovoga, sve vreme vas vodi vaš spirit mentor pod nazivom Balfus koji će vam biti verni pratilac!

PLAY!: Vaš put od 2010-e pa do sada je bio vrlo zanimljiv. Šta se dešava u poslednje vreme kod vas u BetaDwaf studiju?

U poslednje vreme smo zauzeti 24 časa dnevno sa naporima da igra izđe u zakazanom terminu – 24-og oktobra. Tip programera radi izuzetno naporno na svim bagovima koje nam prijavljuju igrači bete širom sveta. Kad sam već kod toga, vrlo smo zahvalni svima koji učestvuju u beti i pomažu nam da igru učinimo što je boljom moguće! Što se tiče tima koji je zadužen za grafiku, radi se na poslednjim modifikacijama na okruženjima i likovima. Nedavno smo os-

vojili još jednu nagradu za najbolju 3D grafiku na Intelovom LevelUP takmičenju. Naš Art tim je izuzetno srećan i još uvek nismo prestali da se tapšemo po leđima u vezi ovoga.

PLAY!: FORCED je jako blizu datuma izlaska. Kada se osvrnete na početke razvoja, u kojoj meri biste rekli da se igra razlikuje sada u odnosu na prvobitne ideje koje ste imali?

Gameplay za FORCED je od početka bio zamišljen kao iskustvo igranja sa još nekim. Proces se više odvijao u smislu poliranja i implementacije ove već postojeće ideje. Magije, likovi, okruženja, ispravljanje bagova, development je išao u pravcu uključivanja ovih elemenata u već postojeću ideju co-op igranja.

Jedna od stvari koja se zaista promenila u toku razvoja je art stil igre. Novi ljudi su se pridružili art timu pre nekih godinu dana i od tada radimo na tome da približimo nove i već postojeće ideje što je više moguće. Nismo želeli da menjamo koncept art stila igre ali smo želeli da ga na neki način modifikujemo kako bi ispričali priču koju želimo da ispričamo što je moguće bolje. Art stil iz naše igre je inspirisan igrama kao što su Diablo, Tomb Raider, Darksiders ali smo dodali i naših unikatnih elemenata. Ručno obojene tekture su zaista san svakog dizajnera. Za nas je ovaj art stil vrlo zahvalan za rad i omogućuje nam veliku slobodu izražavanja time što dodajemo puno elemenata tekstura na 3D objekte sa malim brojem poligona.

PLAY!: Da li obraćate pažnju na druge igre iz ovog žanra i šta je to što po vama izdvaja FORCED u odnosu na ostale akcione RPG-ove?

Uvek obraćamo pažnju na druge igre na tržištu. Pronalazimo veliku inspiraciju u tome da vidimo kakve su pristupe dizajniranja igre primenili drugi timovi širom sveta. Jedna od stvari koja našu igru izdvaja od ostalih je već spomenuti spirit mentor – avatar koga igrači dele i koji





je namenjen stimulisanju timske igre i komunikaciji između igrača. Takođe smo dodali i combat feature koji smo nazvali „marks“. Svaki igrač je u mogućnosti na ostavi mark na neprijateljsku jedinicu što istu ostavlja ranjivom na specijalne napade bilo kog igrača.

PLAY!: Vaš plan je da **FORCED** objavite na velikom broju platformi (PC, konzole, Android) od kojih su neke prilično različite od drugih. Opšte je mišljenje da igre ovog žanra najbolje funkcionišu uz pomoć miša i tastature. Kako ste pristupili izazovu da igra dobro i prirođeno radi i sa drugaćim metodama kontrole kao što su gamepad ili čak touchscreen?

FORCED smo od samog početka dizajnirali sa PC i konzolama na umu podjednako. Mi volimo lokalni co-op na PC-u baš kao što ga volimo i na konzolama. Kada je u pitanju touchscreen, za sada moram da priznam da još uvek nismo radili na tome kako ćemo ga implementirati. Inače, veoma se ponosimo činjenicom da se unutar tima još uvek nismo saglasili u vezi toga da li je FORCED bolje igrati sa mišem i tastaturom ili gamepad-om.

PLAY!: Imali ste uspešnu Kickstarter kampanju. Vaša igra je dobila zeleno svetlo na Steam Greenlight-u. Može se reći da ste do sada „prošli test“ kao indie developer. Šta generalno mislite o indie development sceni ovih dana?

Indie industrija je veoma inspirativna oblast za rad. Prelepo je videti svu kreativnost koja konstantno dolazi od manjih indie studija pa sve do jednog jedinog čoveka koji sedi u svojoj spavaćoj sobi i radi sam na video igri. Mobilne platforme su u mnogome pomogle u tome da ovako male ideje i konceptu mogu da budu sprovedeni i na kraju dostupni publici bez posredstva velikih izdavača. Indie industrija je poslednjih godina veoma uznapredovala i biće vrlo interesantno videti kako će se stvari odvijati u budućnosti.

Bili smo vrlo privilegovani time što smo uspeli sa Kickstarter kampanjom, što nam je omogućilo da se posvetimo više gameplay-u, grafici kao i generalno poliranu igre.

PLAY!: Kako izgleda game development scena u Danskoj?

Game industrija u Danskoj je prilično mala ali se polako proširuje zahvaljujući novim platformama i uređajima kao što su smart telefoni i tableti. Ovo je pozitivno uticalo industriju i sada su manje firme u mogućnosti da finansiraju svoje projekte. Nadamo se da će nam se još kompanija pridružiti u našim nastojanjima da prođemo kroz finansijske poteškoće i krizu i posvetimo se nečemu što zaista volimo a to je razvoj video igara.

PLAY!: Kakvi su vam planovi za budućnost? Da li stižete da radite i na idejama za sledeći projekat u toku razvoja trenutnog?

Trenutno smo svim svojim resursima posvećeni tome da FORCED bude dostupan u zakazanom terminu izlaska na težište. Nismo u mogućnosti da se fokusiramo na više od jednog projekta tako da za sada nemamo neke informacije koje bi mogli da podelimo sa vama. Naravno ako ste zainteresovani, predlažemo da nas pratite na Facebook-u ili da se prijavite na našu news listu gde ćete naravno biti u mogućnosti da saznote šta se novo dešava sa Beta Dwarf onog trenutka kad budemo imali nove informacije.

PLAY!: Za kraj vam ostavljamo mogućnost da nam kažete šta god to vi želite!

Samo bi htio da pozdravim sve FORCED igrače i da im se zahvalim na podršci. Pratite nas i dalje i očekujte neke lepe vesti u bliskoj budućnosti...



Autor: Petar Starović

LOGITECH G510S GAMING KEYBOARD

Čuvena gaming tastatura sa dodatkom "s"

Sada već dugi niz godina unazad Logitech prefiksom "G" obeležava svoje gaming periferije. Iako imaju širok dijapazon hardvera kojim se bave, dobro su poznati po segmentu video igara i upravo se u njemu trude da predstave dovoljan broj noviteta, ali i održe dobro poznati kvalitet.

Logitech G510s je tastatura sa ugrađenim LCD ekranom. Dosta je velika, poseduje 18 programabilnih tastera (pored naravno svih onih standardnih), medijske tasterne

naravno odmarač za ruke. Na papiru – ništa komplikovano, možda i ništa specijalno. G510s se izuzetno lako povezuje sa kompjuterom putem jednog USB konektora. To možda ne deluje posebno interesantno, sve do trenutka dok sa vama ne podelimo i činjenicu da ova tastatura u sebi poseduje i konektore za slušalice i mikrofon. Kod drugih modela uz USB kabl dolazi i priključak upravo za slušalice i mikrofon koji se kači na matičnu ploču, što znači da tastatura služi samo kao "producni". Ovde to nije slučaj – G510s poseduje sopstveni hardver za obradu zvuka što znači da će se i u Windowsu

pojaviti kao novi uređaj, pri tome oslobođajući portove na matičnoj ploči ili još važnije – laptopu. Kvalitet zvuka je takođe jako dobar, a drugo od Logitecha nismo ni očekivali.

Tastatura sa ugrađenim LCD ekranom

Svi tasteri na tastaturi i većina multimedijalnih obavljače svoje predviđene funkcije i bez instalacije dodatnog softvera. Međutim, ukoliko želite da dodatno podesite funkcije, moraćete da instalirate Gaming Software koji se



preuzima sa sajta proizvođača. Tu već postoji poseban set funkcija i opcija u kojima možete podesiti hiljadu i jednu stvar. Svaki taster, svaku funkciju, čak i praviti i makroje koji se aktiviraju klikom na samo jedno dugme. Na primer, možete isprogramirati početnu kupovinu oružja u Counter Strikeu ili osnovni set predmeta u Doti. Možda najvažnije je i to što uz program podešavate opcije ugrađenog LCD ekrana. Tu su trenutno vreme i datum, štoperica ali i neke interesantne stvari poput RSS čitača, monitora performansi, displeja medijskih informacija poput pesme koju upravo

slušate i slično. Uz instalaciju apleta poput Precision X, možete da pratite situaciju sa grafičkom karticom a podržani su i TeamSpeak i Fraps. Zanimljivo je i što postoji podrška za video igre, pa na taj način možete na malom ekraru voditi računa o sopstvenim statistikama, chatu ili onome što vas interesuje.

Dobar kvalitet izrade

Što se tiče same tastature i dizajna, moramo izneti pohvale na Logitech-ov račun. Tasteri su odlično raspoređeni i ne smetaju jedan drugome. Medijski dugmići su razdvojeni i ne možete ih slučajno pritisnuti, enter, shift i drugi dugmići su baš tamo gde treba da budu a WASD je, poput strelica, obeležen drugom bojom za lakše snalaženje u uslovima manjeg osvetljenja. Tu je već i tradicionalni taster za isključivanje Windows tastera i set drugih korisnih opcija. Ono što nam se sa druge strane nije dopalo jeste da od ovakve tastature očekujete da poseduje USB hub. Zaista je neshvatljivo da on ne postoji, imajući u vidu sve mogućnosti koje G510s sa sobom donosi. Drugi sitniji propusti, poput nemogućnosti određivanja jačine pozadinskog osvetljenja (moguće je samo uključiti ga ili isključiti) jesu nešto što se može lako prevideti i "zaboraviti", ali USB hub ne tako lako.

Sve u svemu, rezime je ovakav – odlična tastatura, veoma brza i komforna. 18 dodatnih tastera koji mogu imati 54 funkcije. Medijski tasteri, LCD ekran koji je koristan i audio uređaj unutar tastature. Sa druge strane, nema USB hub, nema podešavanje jačine pozadinskog osvetljenja i LCD ekran je sada već pomalo zastareo, jer više nije 2007 godina kada smo se prvi put sa njim susreli a konkurenčija je otišla daleko ispred. Sve u svemu, dobar uređaj, ako vam ne smetaju njegove mane.



Autor: Bojan Jovanović

LOGITECH G230

Gaming slušalice

Logitech je za scenu kompetitivnog gejminga predstavio još jedan proizvod iz njihove G serije. Ovoga puta na testu su nam gaming slušalice – Logitech G230 Stereo Gaming Headset.

Dakle u pitanju su stereo slušalice sa kablom i mikrofonom. Kvalitet izrade je kao što smo i navikli od Logitech-a na solidnom nivou, naravno imajući u vidu kojem cenovnom rangu pripadaju ove slušalice. Odmah u startu treba istaći da za tih 70+ evra koliko koštaju, ove slušalice nude odličan odnos cene i kvaliteta. Zvuk je čist i jasan u svim svojim frekvencijama uključujući i bas. Same slušalice su prilično velike i kada ih stavite na uši u priličnoj meri će vas izolovati od ostalih okolnih zvukova. Jastučići koji naležu preko ušiju su izrađeni od kvalitetnih materijala i neće vam smetati dok slušalice držite na glavi.

Solidan kvalitet izrade

G203 nisu bežične slušalice i namenjene su pre svega korišćenju uz kompjuter a ne u kombinaciji sa televizorom i foteljom ili kaučem, iako je kabal prilično dugačak da u nekim varijantama može da odgovori i ovom zahtevu. Kad smo već kod kabla, on je vrlo kvalitetan i znatno deblji nego što je to obično slučaj kod slušalica. Svako ko je u životu promenio više pari slušalica verovatno zna da je u nekim 90% slučajeva razlog zašto slušalice vremenom prestanu da rade problem sa kablom. Nikako nam nije jasno zašto se na



slušalice jednostavno ne ugrađuju kvalitetniji kablovi pa ako treba i malo deblji (koji će se samim tim i teže zamrsiti). Na svu sreću ovo je izgleda jasno ljudima iz Logitech-a koji su dizajnirali ove slušalice.

Mikrofon koji se nalazi sa leve strane je takođe prilično kvalitetan i robusno napravljen tako da nemate utisak da će se mehanizam pokvariti usled česte upotrebe. Poseduje noise cancelling tehnologiju, nešto što se danas i podrazumeva. U toku testiranja zaista nismo naišli ni na jedan problem i kvalitet zvuka slušalice kao i mikrofona ni u jednom trenutku nije došao u pitanje.

Što se tiče fleksibilnosti delova slušalica ona je prisutna do potpunog ekstrema. Slušalice je moguće zakrenuti i za 90 stepeni. Nije da će ih ikada ovako koristiti (bar se nadamo da nećete) već je ovo napravljeno da bi se smanjila eventualna oštećenja u toku transporta. Zamerku bi možda uputili na gornji zakravljeni deo koji spaja levu i desnu slušalicu. Iako je platneni deo ispod njega dobrodošao zarad komfora, to što je on u potpunosti izrađen od plastike kada

su u obzir uzme i velika fleksibilnost koju smo spomenuli nekad pomalo odaje utisak da slušalice ne deluju otporno i da ih lako možete oštetiti, nešto što nismo testirali.

Dobar odnos cena kvalitet

Stvar koju bi naravno trebalo da imate u vidu kod gaming slušalica je to da su one pre svega namenjene upravo gamingu i sedenju za kompjuterom. Muzika na njima, baš kao i na svim drugim slušalicama ovog tipa zvuči jednostavno loše. Možda ne loše kao kada stereo muziku pustite na 5.1 slušalicama ali je i dalje jasno da G230 svakako nisu namenjene slušanju muzike.

Kada se sve sabere i imajući pre svega u vidu cenovni rang, G230 su dobre slušalice. Ako ste PC gejmer koji koristi i voice chat u toku igranja, ovo je odlično i kvalitetno rešenje za vas. Ako ste neko kome su potrebne overall dobre slušalice koje bi koristio u najrazličitijim situacijama a ne samo za gejming, onda naravno potražite neke slušalice za tu namenu. Logitech je G230 Stereo Gaming Headset već u nazivu jasno definisao.



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!

065/ 41 - 54 - 954

guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs